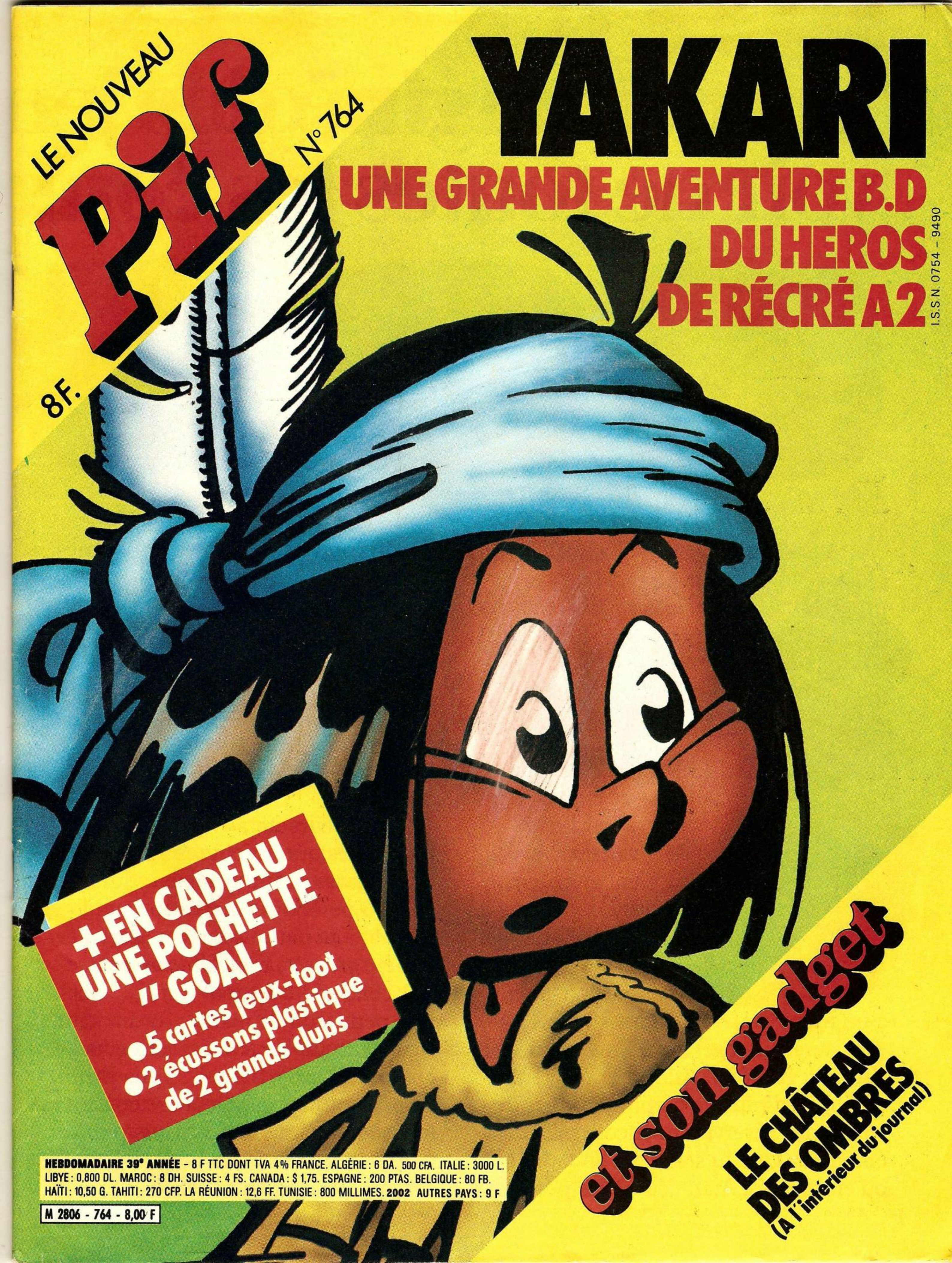
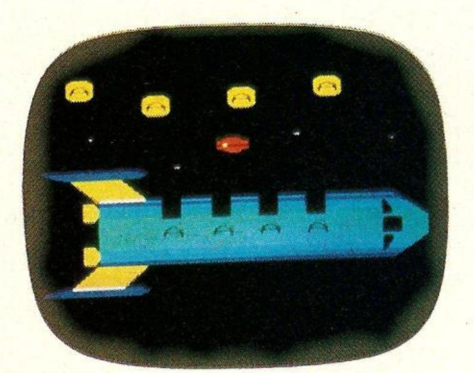
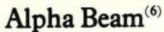


LE NOUVEAU
Pif
N° 764
8F.
YAKARI
UNE GRANDE AVENTURE B.D
DU HEROS
DE RÉCRÉ A2
I.S.S.N. 0754 - 9490
+ EN CADEAU
UNE POCHETTE
" GOAL "
●5 cartes jeux-foot
●2 écussons plastique
de 2 grands clubs
et son gadget
LE CHÂTEAU
DES OMBRES
(A l'intérieur du journal)
HEBDOMADAIRE 39e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4% FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 500 CFA. ITALIE : 3000 L.
LIBYE : 0,800 DL. MAROC : 8 DH. SUISSE : 4 FS. CANADA : $ 1,75. ESPAGNE : 200 PTAS. BELGIQUE : 80 FB.
HAÏTI : 10,50 G. TAHITI : 270 CFP. LA RÉUNION : 12,6 FF. TUNISIE : 800 MILLIMES. 2002 AUTRES PAYS : 9 F
M 2806 - 764 - 8,00 F

Atari. Imagine des jeux
voir de toutes les couleu

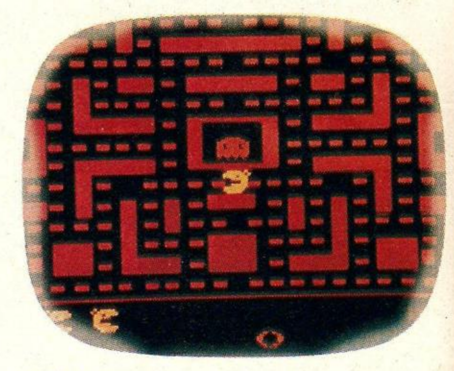




Alpha Beam[6]



Sorcerer's Apprentice[5]



Ms Pac Man[1]

Autant te prévenir tout de suite. Quels que soient ta force, ton âge, les programmes de jeux Atari te lancent un rude défi. Et il te faudra faire preuve d'habileté, de réflexion et de fantaisie pour l'emporter. Le plaisir de gagner est à ce prix.

Imagine que tu es embarqué à bord d'un vaisseau spatial attaqué par des O.V.N.I., ou traqué au fond d'une mine par des bandits, ou lancé à un train d'enfer au volant d'une F.1 et tu auras un léger avant-goût de ce qui t'attend. Au total, Atari met déjà à ta disposition plus de 60 programmes de jeux qui te réserveront encore bien des émotions. Que tu sois seul, en famille ou entre amis, Atari t'ouvre les portes de l'aventure sous toutes ses formes.

Imagine un ami surdoué qui sait se mettre à ta portée.

Sur chaque jeu tu trouveras plusieurs niveaux de difficultés qui te permettront d'avoir toujours un adversaire à ta hauteur, quels que soient tes progrès, et qui te garantiront un plaisir durable.

Tu peux dire aussi à ton petit frère et à ta petite sœur qu'Atari a également pensé à eux. Un clavier spécial, conçu pour les tout jeunes (3 ans), leur permettra de manier l'ordinateur sans difficulté. Et avec des jeux éducatifs comme "Big Bird"[11] ou "Alpha Beam" ils pourront apprendre à lire et à compter tout en s'amusant. Et vous pourrez retrouver des amis de longue date, comme Mickey.

ux vidéo qui t'en feront eurs !



Phœnix[2]



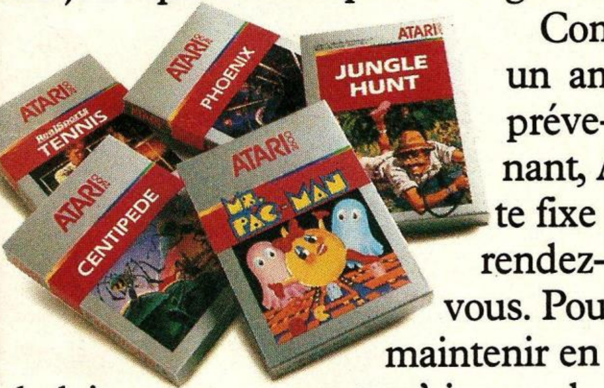
Jungle Hunt[3]



Pole Position[4]

Doyle Dane Bernbach

Imagine une bibliothèque de jeux qui n'arrête pas de s'agrandir.



Comme un ami prévenant, Atari te fixe des rendez-vous. Pour te maintenir en haleine et pour que tu n'aies pas le temps de perdre la forme, chaque mois de nouveaux jeux te seront proposés. Atari a aussi pensé à créer un club, le club où tous les fans d'Atari vont se retrouver. En devenant membre du club Atari, tu recevras l'Atarien qui te tiendra au courant des sorties de nouvelles cassettes, des championnats et des concours organisés par Atari.

Pour tout savoir sur le club Atari et l'Atarien, découpe vite le coupon figurant sur cette annonce.



ATARI®

A Warner Communications Company

Les défis de l'imagination.

Bon à découper et à retourner à :
Club Atari - B.P. 681 - 95200 Sarcelles

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Date de naissance : ____________________

Adresse : ____________________

____

Je désire recevoir une documentation sur le club Atari et l'Atarien.



126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique).
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

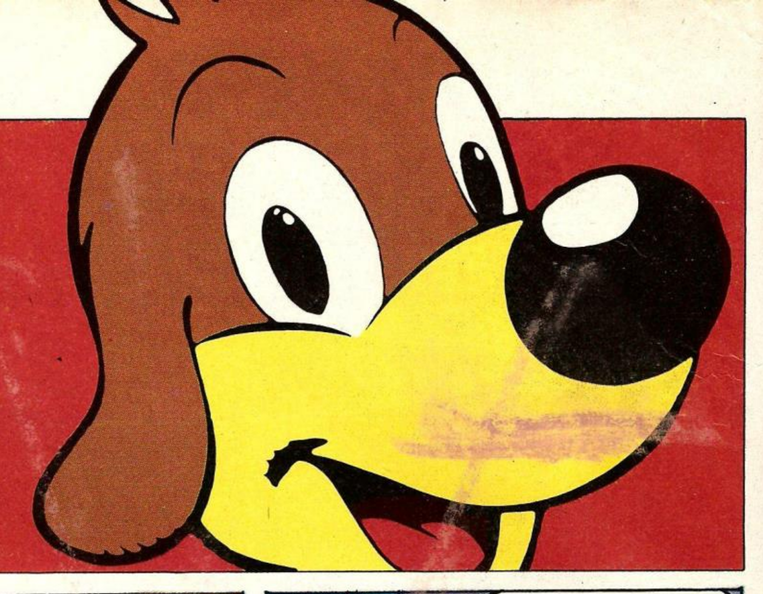
Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Eliane Dalouche
(Chef de publicité).



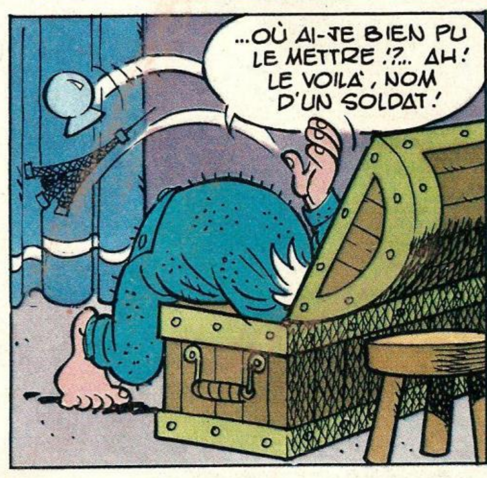
Pif



Réveil-Pépé





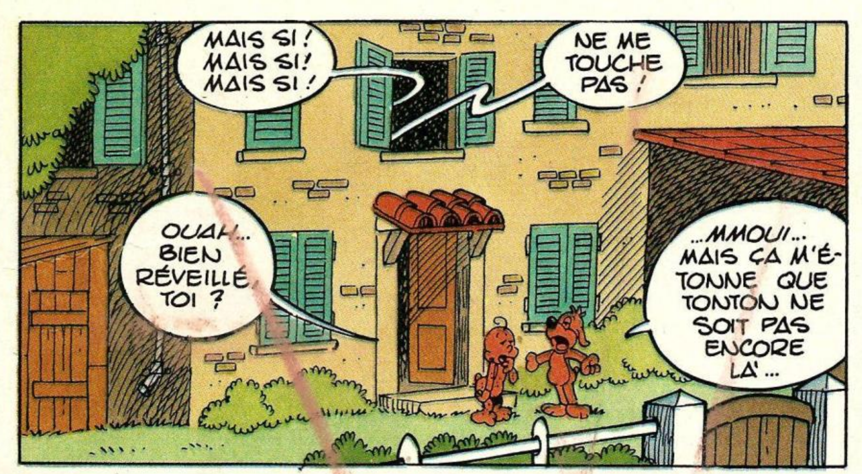








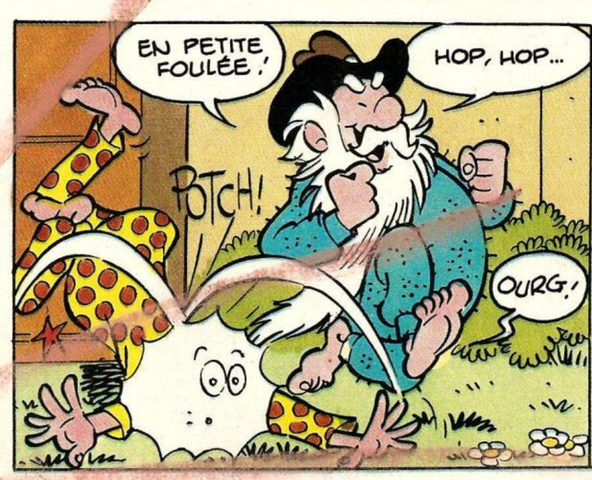
D'APRES C. ARNAL.


MAIS SI ! MAIS SI ! MAIS SI !
NE ME TOUCHE PAS !
OUAH... BIEN RÉVEILLÉ, TOI ?
...MMOUI... MAIS ÇA M'ÉTONNE QUE TONTON NE SOIT PAS ENCORE LÀ...


ALLEZ HOP !
AAH...


BUNCH


ALLEZ HOP, HOP...
GRM-BL-BL...

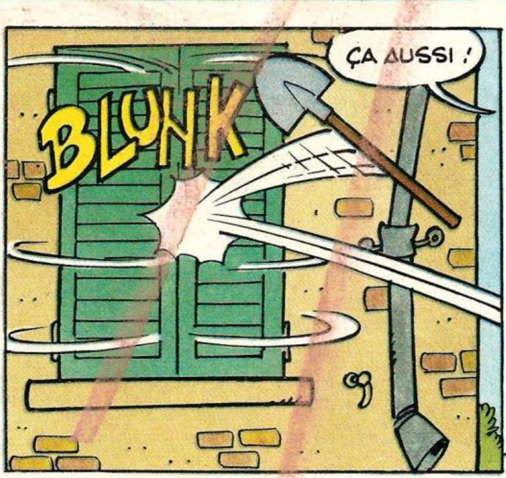

EN PETITE FOULÉE !
HOP, HOP...
POTCH !
OURG !


MON CÉSAR ! ÇA VA, MON CÉSAR ?
GAGUBEU...


QU'EST-CE QUE C'EST QUE CES SIMAGRÉES !? DU NERF, NOM D'UN TONNERRE !


C'EST PAS BIENTÔT FINI, CE BOUCAN !?.. TOUS LES MATINS C'EST PAREIL !

2002


ÇA AUSSI !
BLUNK


HI HI ! C'EST CE QUI S'APPELLE PRENDRE UNE PELLE !
OUI, HI HI, MILLE BRETELLES !

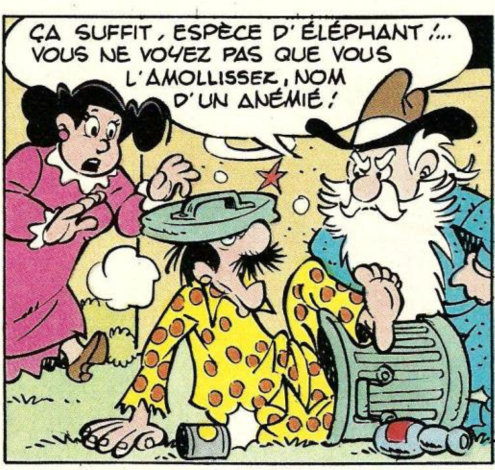

ALLEZ ! C'EST REPARTI ! HOP, HOP...
GLOP, GLOP...
DIS, OH, TU COPIES !

2


OUAAH...
PFIUU...
ET VOILÀ LE TROISIÈME TOUR, NOM D'UN ABAT-JOUR !


HOP-LÀ !
PETIT SAUT D'OBSTACLE !...
BOMP


BOLONG
ET ON...
BOLONG
TUD TUD
BONG


ÇA SUFFIT, ESPÈCE D'ÉLÉPHANT !... VOUS NE VOYEZ PAS QUE VOUS L'AMOLLISSEZ, NOM D'UN ANÉMIÉ !


QU'AVEZ-VOUS DIT ?
VOUS AVEZ PARFAITEMENT ENTENDU ! C'EST VOUS QUI L'EMPÊCHEZ DE S'ENDURCIR, NOM D'UN TAPIR !


ÇA ME RAPPELLE UN DE MES SAFARIS AU CONGO, TIENS...
TOI, PÉPÉ, T'AS FAIT DES SAFARIS ?


TU PARLES ! IL A JAMAIS DÉPASSÉ LE ZOO DE VINCENNES !
KRAKENDIOU !


ET UN COUP DE PELLE, T'EN VEUX UN, COUP DE PELLE ?
ÇA VA, ÇA VA, J'AI RIEN DIT... JE VAIS PRENDRE UNE DOUCHE !...


C'EST ÇA ! ÇA TE RAFRAÎCHIRA LES IDÉES !
NOM D'UN PÉPÉ !

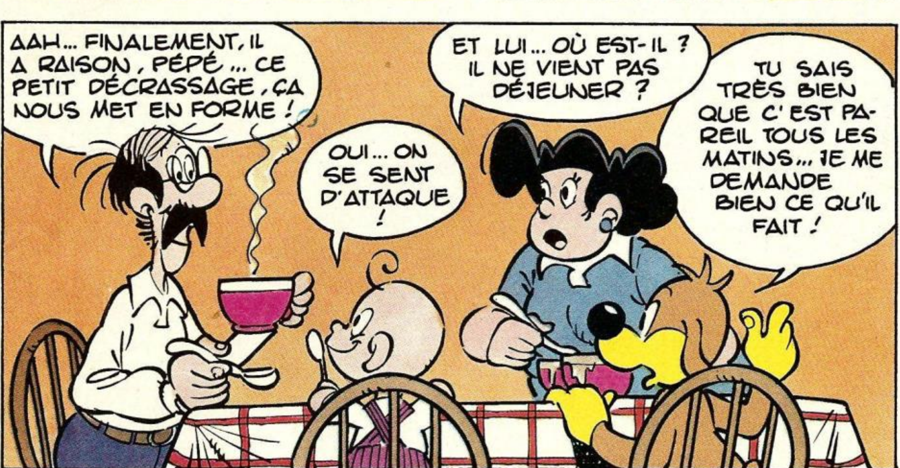

EN ATTENDANT, IL FAUT TE PRÉPARER, DOUDOU... C'EST BIENTÔT L'HEURE DE L'ÉCOLE !
BRAVO ! VIVE L'INSTRUCTION, MILLE CAMIONS !
OUAA, TU PARLES !
ALLEZ, ALLEZ !
CORTEGGIANI + CLAO '83
3







2002



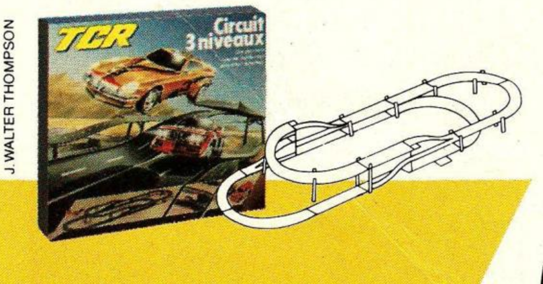


FIN DE L'ÉPISODE

CIRCUITS T.C.R. : INCROYABLE MAIS VRAI !

TCR

LA PUISSANTE BMW AVAIT FRANCHI LA RAMPE DE SAUT MAIS LA DATSUN SE RAPPROCHAIT DANGEREUSEMENT...



J. WALTER THOMPSON

3 NIVEAUX

Juste au moment de la rattraper, la Datsun fit une embardée, rata son saut et retomba sur la piste inférieure.

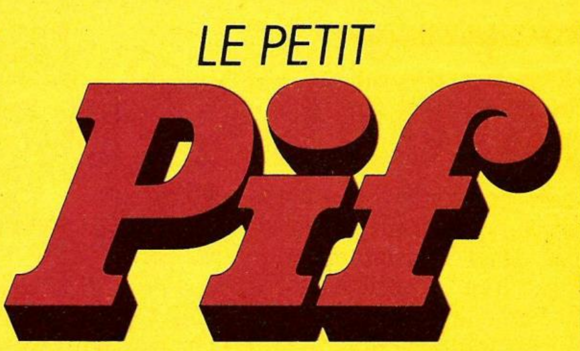
La BMW fonça alors sur le troisième niveau tandis que la Datsun reprenait la poursuite dans le labyrinthe de montées et de descentes.

TCR 3 Niveaux, c'est un circuit super-géant de 8,60 mètres avec des impasses, des rampes de saut et 2 voitures "plein phares" Datsun et BMW qui rendent la poursuite encore plus excitante.

TCR 3 Niveaux, TCR Casse-cou, TCR Police Poursuite... en tout 6 circuits, tous plus incroyables les uns que les autres.



Le journal qui distrait les cow-boys...


LE PETIT
Pif
"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



...et les académiciens inquiets.

RECORD DU MONDE

UNE CEINTURE POUR 130


UNIVERSAL PHOTO

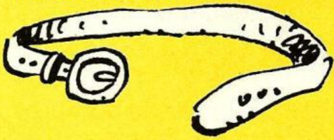
De notre correspondant permanent à Londres, **Isidore Shortbelt.**

Allez y comprendre quelque chose : tous ces malheureux respirent le bonheur... Et pourtant, ils n'ont qu'une seule ceinture à se mettre pour faire tenir leurs robes et leurs pantalons...

Comptez-les bien, ils sont 130! Et s'ils ont à ce point l'air réjoui, c'est parce qu'ils viennent de battre un record du monde.
Les 130 sont les employés d'une célèbre firme britannique qui fabrique notamment des ceintures. Tous ensem-



ble, ils ont assemblé, bâti et piqué une ceinture longue de 1299 pouces; ce qui, converti dans notre bon vieux système métrique, donne exactement 33 mètres!



Alors, on a vérifié et revérifié. Pas de doute possible, c'est vraiment la plus longue ceinture du monde! Ils sont contents, nous aussi! Enfin un record qui « serre » à quelque chose!

LA BULLE



MOUTON-GAZON !

Bonne nouvelle ! On pourra bientôt faire pousser des salades sur le dos de nos animaux domestiques... Plus besoin de potager! Plus besoin de biner ou de planter!... Trop farfelu pour être vrai? Sûrement! En attendant, sachant que terre + eau = verdure, y a-t-il un petit malin dans l'assistance qui puisse expliquer comment ce gazon en est venu à pousser sur la laine de ces pauvres moutons? Vous avez trouvé? Bravo!



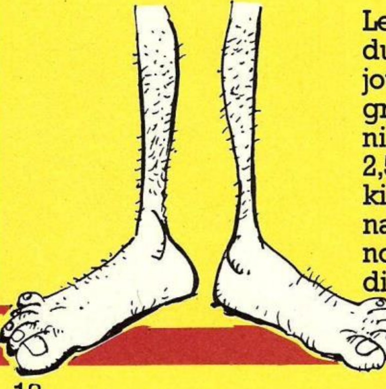
Photo : M. Charity/CAMERA PRESS

COCORICO-FAST-FOOD

La France se ressaisit. Elle vient d'inventer son « Mac-do ». Il s'agit d'un morceau de baguette fourré, au choix, de bœuf, de volaille, d'omelette de poisson ou de légumes verts. Ça ne dégouline pas dans les mains, ni sur le pantalon, et ça s'appelle *Franquette*. Cocorico! (Entre 13 et 15 F.)



LE PLUS GRAND DU MONDE

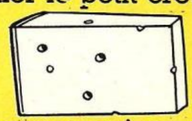


Les plus grands hommes du monde finissent toujours par trouver plus grands qu'eux. Le dernier en date mesure 2,51 mètres et pèse 180 kilos. C'est un pakistanais âgé de 26 ans du nom d'Alam Channa. Qui dit mieux?!

RECETTE

EMBROCHE TES FROMAGES !

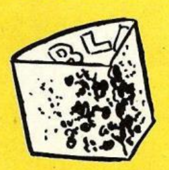
Voici des minibrochettes de fromage propres à caler le petit creux de



11 heures qui vous met l'estomac dans les talons.
Pour 8 minibrochettes, prévoir : 50 g de comté, 50 g de mimolette et 50 g de bleu de Bresse, 24 raisins secs, 8 piques à cocktail ou 8 grands cure-dents.

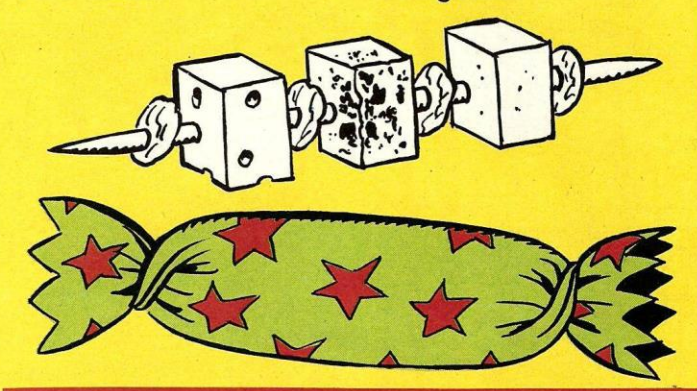
Coupe chaque morceau de fromage en huit cubes égaux. Enfile-les sur la « pique » en alternance avec un raisin sec.

Enveloppe chaque minibrochette dans un joli





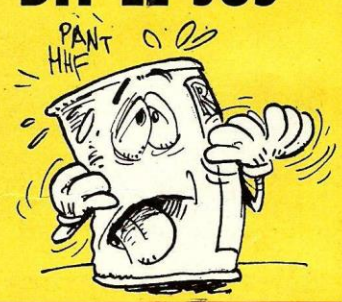
papier de couleur, comme si c'était un bonbon géant!



TRUC

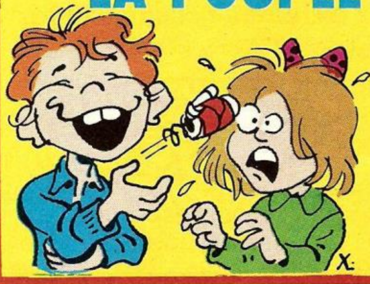
DE L'AIR !... DIT LE JUS

Le jus de fruit en boîte c'est super, mais ça sent parfois la conserve. Pour supprimer cette vieille odeur de renfermé, il suffit de battre ton jus au mixer pendant quelques minutes, histoire de lui faire prendre l'air!



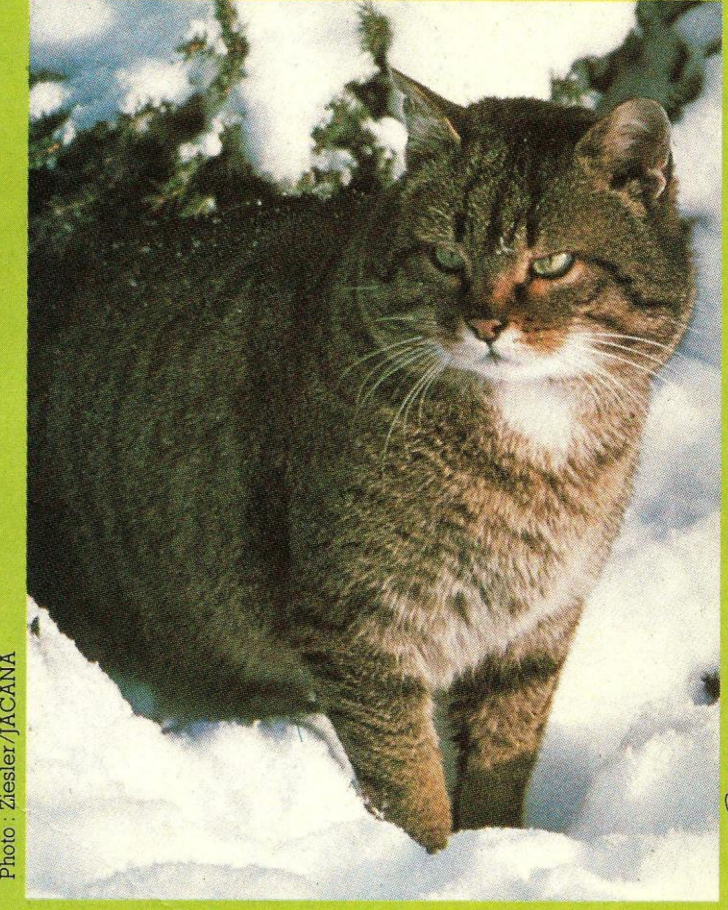
FARCE

LA POUPÉE SAUTEUSE



Un petit tube en carton entouré de gaze hydrophile, un ressort, un peu d'encre rouge pour la tache de sang, et voilà une « poupée » qui fera sursauter d'horreur les âmes sensibles!

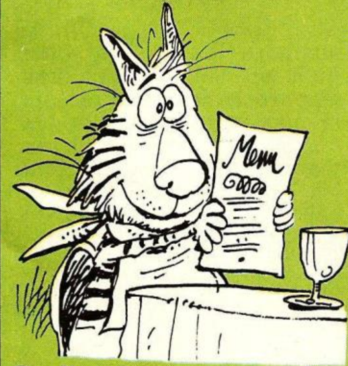
LE CHAT SAUVAGE


Photo : Ziesler/JACANA

BON GRIMPEUR, MAIS...

Le chat *Sylvestre* passe sa vie dans les arbres. Il peut grimper presque aussi vite qu'un écureuil, mais dès qu'il s'agit de descendre, il devient maladroit comme un homme. Au lieu de dévaler le tronc tête la première, à la façon des autres arboricoles, il se retourne; il redescend tête en haut, patte après patte, et penaud... C'est pourquoi les vieux chats sauvages ont l'air si mornes et désabusés, quand un écureuil de passage éveille leur convoitise.

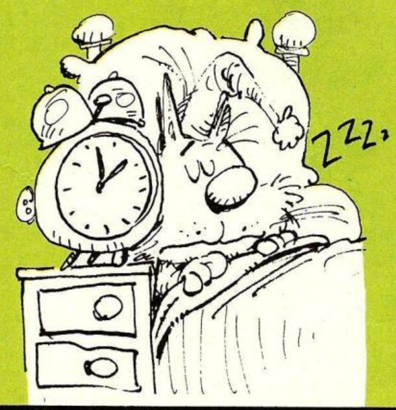
LE PLUS GRAND DESTRUCTEUR DE RATS...



On l'accuse toujours de détruire des oiseaux, des écureuils, voire de petits chevreuils. On sait pourtant qu'il se nourrit à plus de 90 % de rongeurs. Les 10 % restant sont constitués d'insectes, qu'il pourchasse inlassablement, et d'animaux aquatiques, quand son territoire longe une rivière.

NE PAS DÉRANGER : SIESTE!

Le chat sauvage n'est pas nocturne, mais crépusculaire. La nuit, il dort d'un sommeil profond, roulé en boule. Pendant la journée, il sommeille, étalé sur une branche. Pendant 3 ou 4 heures, soir et matin, il parcourt son territoire de 60 hectares, à la recherche de nourriture.



UN GRAND AMATEUR DE BAINS

Il n'hésite pas à entrer dans l'eau, où il nage très bien. Mais il préfère les faibles fonds, et il n'est pas rare de voir une chatte patauger dans un ruisseau avec ses petits. Elle leur apprend l'art subtil de la pêche aux écrevisses, aux grenouilles... ou aux poissons, quand ils s'aventurent à portée des pattes griffues.

D'OÙ VIENT LE CHAT DOMESTIQUE?

Notre chat de compagnie ne descend pas du chat sauvage européen, comme on le pense parfois, il vient de beaucoup plus loin. D'Égypte en fait, où les Romains l'ont découvert il y a plus de 2 000 ans. Ce chat, plus petit et habitué à l'homme, ne s'est vraiment répandu en France qu'après l'époque de Charlemagne.

Les demandes de *Réponse à tout* s'entassent sur le bureau du *Petit Pif*. Aujourd'hui, 5 questions sur la durée de la vie.

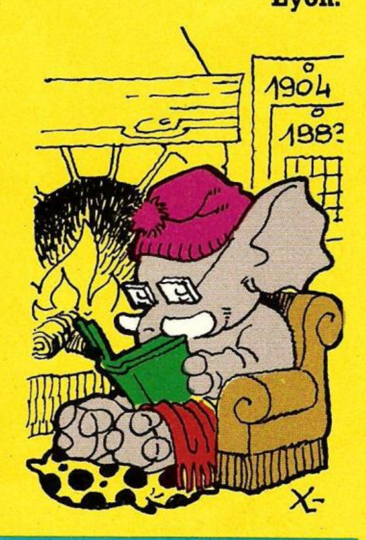
NOUS VIVRONS TRÈS VIEUX

QUESTION DE CŒUR

Cher Pif. Pourquoi certains animaux vivent-ils très vieux et d'autres non?

Barthélémy Jerégnoux, Lyon.

Il existe sûrement plus d'une raison à cette injustice naturelle, mais nous pouvons avancer celle-ci : plus un animal est petit, plus son cœur bat rapidement; par conséquent, plus son rythme de vie est élevé, moins il vit longtemps. C'est ainsi que les éléphants vivent plus longtemps que les lions, qui euxmêmes vivent plus longtemps que les chiens, les chats ou les taupes. Il y a bien sûr de nombreuses exceptions à cette « règle ». Les humains d'abord; mais aussi les oiseaux, qui vivent généralement plus vieux que les mammifères de même taille, peut-être en raison d'une meilleure respiration.



LA TORTUE DANSE LE SLOW

Bonjour à toi, chien savant! On dit que les tortues peuvent vivre très longtemps. J'aimerais bien en connaître la raison.

Anne François, Auxerre.

Hum, question difficile... Disons qu'il y a les animaux à sang chaud, qui vivent sur un rythme très élevé, et puis les animaux à sang froid, dont le rythme est plus lent. Ainsi, la tortue est un animal à sang froid au rythme de vie extrêmement lent; il n'est pas rare de voir des tortues ayant dépassé les 100 ans – le record appartiendrait à une tortue morte à l'âge de 152 ans. Pourtant, là encore, la règle comporte de nombreuses exceptions : comme les reptiles, animaux à sang froid ne dépassant pas les 30 ans.

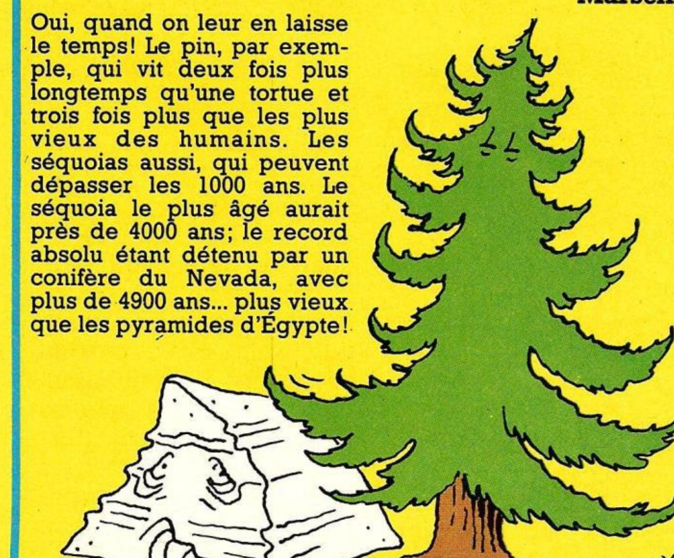


SAPIN CONTRE PYRAMIDE

Salut la truffe! Les arbres vivent-ils plus longtemps que les animaux?

Judith Marguerite, Marseille.

Oui, quand on leur en laisse le temps! Le pin, par exemple, qui vit deux fois plus longtemps qu'une tortue et trois fois plus que les plus vieux des humains. Les séquoias aussi, qui peuvent dépasser les 1000 ans. Le séquoia le plus âgé aurait près de 4000 ans; le record absolu étant détenu par un conifère du Nevada, avec plus de 4900 ans... plus vieux que les pyramides d'Égypte!

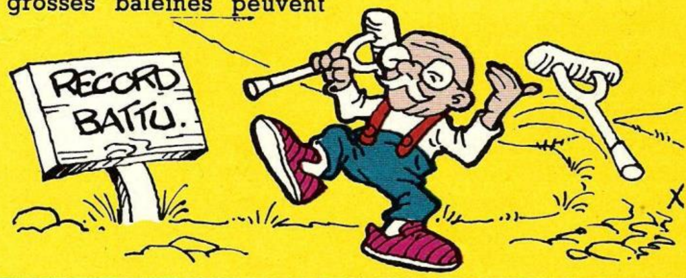


IL A VÉCU 113 ANS

Salut Pif... On dit que les éléphants vivent très très vieux. Est-ce vrai?

Pascale Merleau, Paris.

C'est vite dit. En règle générale, les éléphants vivent moins longtemps que les humains, de 50 à 60 ans en moyenne. On se souvient encore aujourd'hui d'un éléphant indien qui vécut très vieux pour un éléphant; il mourut à 69 ans après avoir passé toute son existence dans un zoo. Si l'éléphant est celui des mammifères qui vit le plus longtemps, les plus grosses baleines peuvent atteindre les 90 ans. Quoi qu'il en soit, ces chiffres n'approchent que de très loin le maximum atteint par les hommes. Si nous nous en tenons aux personnes dont les dates de naissance sont certifiées, le recordman du monde fut un Canadien français, Pierre Joubert. Il naquit le 15 juillet 1701 et mourut le 16 novembre 1814, soit 113 ans et 4 mois!



Mademoiselle

LA BOÎTE À BEAUTÉ

La Boîte à Beauté Mademoiselle est un merveilleux jouet pour se maquiller. Tous les produits de maquillage sont de vrais produits, avec de très jolies couleurs : roses pastels, rouges nacrés, bleus tendres, etc.

La Boîte à Beauté Mademoiselle comprend au total 12 produits et un guide de maquillage qui te permettra de trouver quelles couleurs te vont le mieux, selon que tu es brune, blonde ou rousse.

Tu joues avec tes amies à qui est la plus belle ou à être esthéticienne, ou encore à te faire maquiller.

Tous les produits Mademoiselle sont lavables à l'eau. Tu peux les acheter un par un sur carte blister.

Aussi, quand on a la Boîte à Beauté et que, par exemple, on n'a plus de rouge à lèvres, on peut racheter seulement le rouge à lèvres.



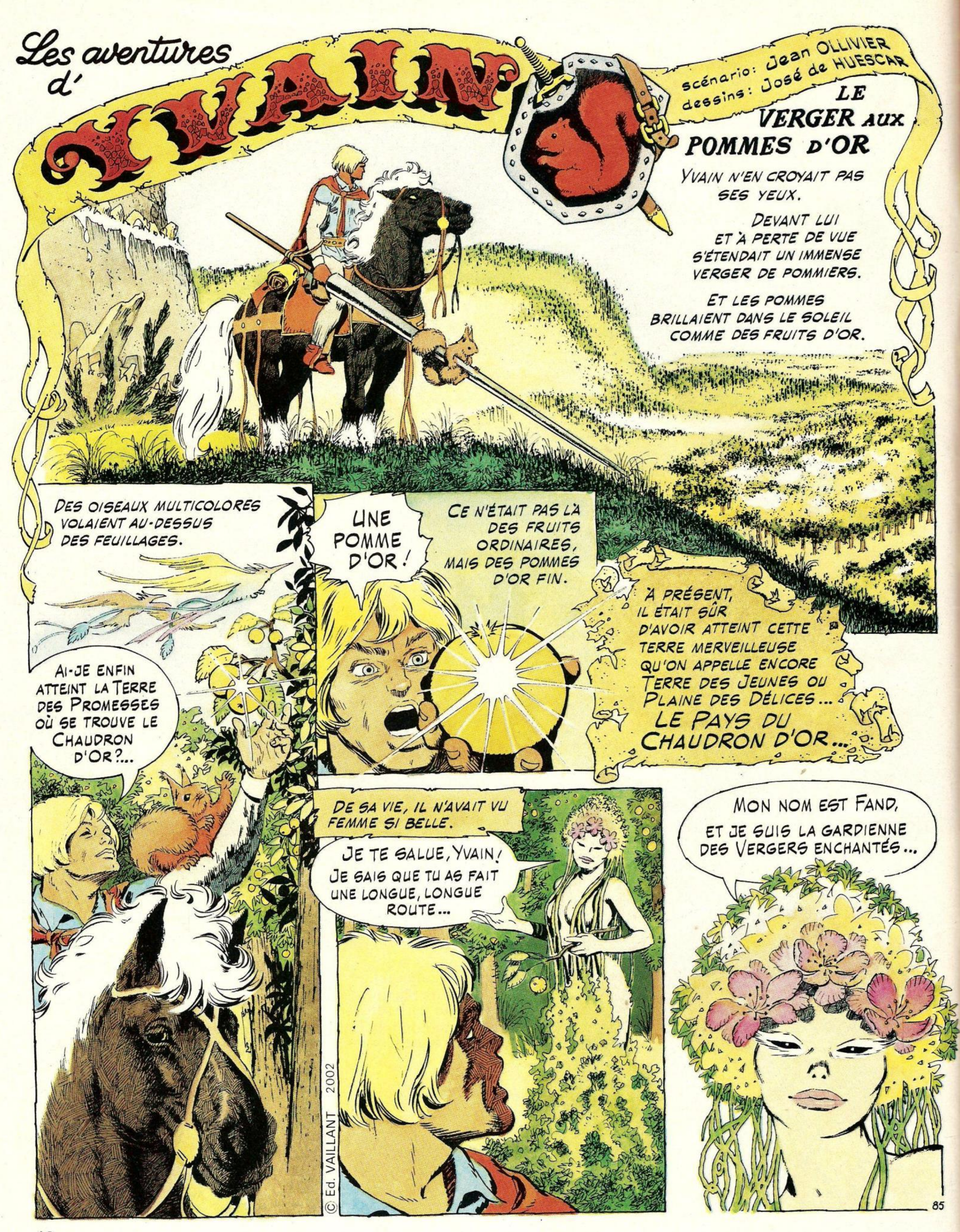
– mauve nacré, cerise, rose-thé.

– rubis, cyclamen, rose indien.

– bleu tendre, lilas, pervenche.

– glycine, rose bonbon, coquelicot.

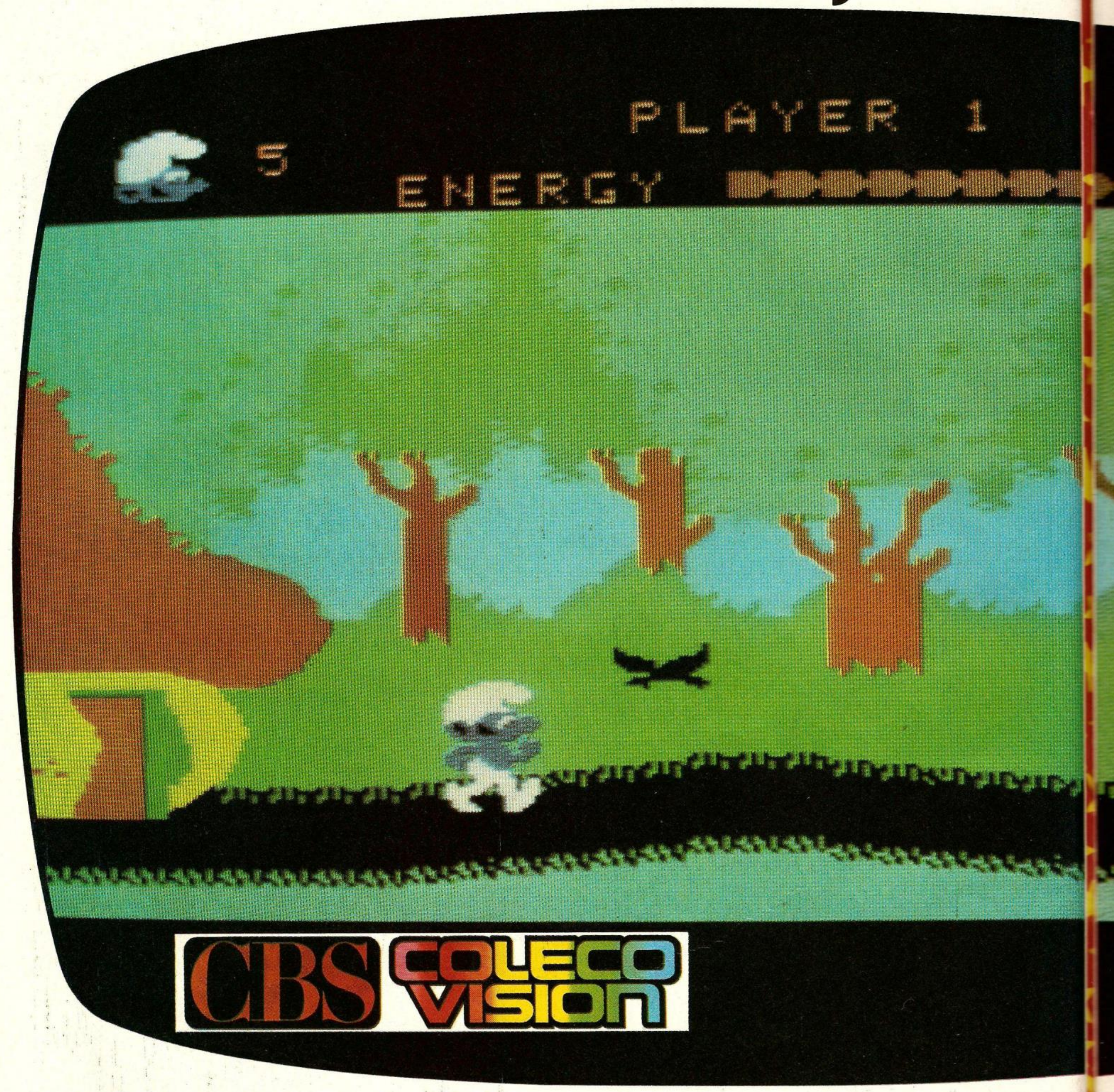
J. WALTER THOMPSON


Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
LE VERGER AUX POMMES D'OR
YVAIN N'EN CROYAIT PAS SES YEUX.
DEVANT LUI ET À PERTE DE VUE S'ÉTENDAIT UN IMMENSE VERGER DE POMMIERS.
ET LES POMMES BRILLAIENT DANS LE SOLEIL COMME DES FRUITS D'OR.
DES OISEAUX MULTICOLORES VOLAIENT AU-DESSUS DES FEUILLAGES.
AI-JE ENFIN ATTEINT LA TERRE DES PROMESSES OÙ SE TROUVE LE CHAUDRON D'OR?...
UNE POMME D'OR!
CE N'ÉTAIT PAS LÀ DES FRUITS ORDINAIRES, MAIS DES POMMES D'OR FIN.
À PRÉSENT, IL ÉTAIT SÛR D'AVOIR ATTEINT CETTE TERRE MERVEILLEUSE QU'ON APPELLE ENCORE TERRE DES JEUNES OU PLAINE DES DÉLICES... LE PAYS DU CHAUDRON D'OR...
DE SA VIE, IL N'AVAIT VU FEMME SI BELLE.
JE TE SALUE, YVAIN! JE SAIS QUE TU AS FAIT UNE LONGUE, LONGUE ROUTE...
MON NOM EST FAND, ET JE SUIS LA GARDIENNE DES VERGERS ENCHANTÉS...
© Ed. VAILLANT 2002
85



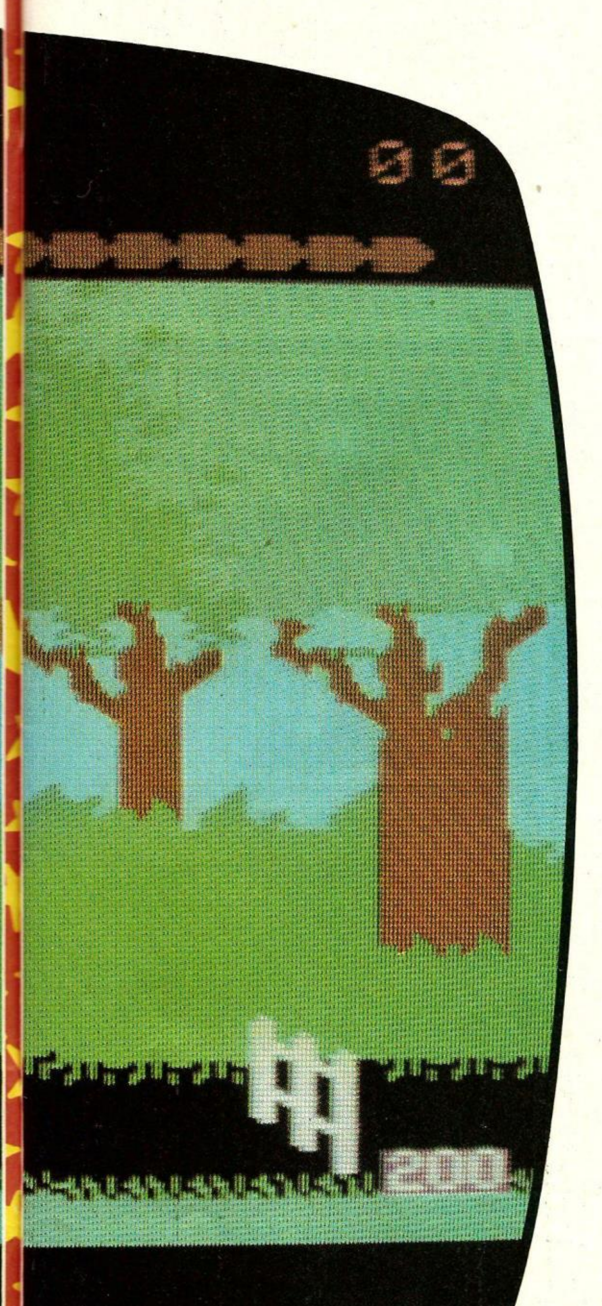
La semaine prochaine : **LES FEMMES-FÉES**

Pour la 1ère fois, du v



CBS ELECTRONICS
L'ORDINATEUR AU COE U

vrai dessin animé.



Enfin des Schtroumpfs® qui ressemblent à des Schtroumpfs®, pas à des petits carrés superposés.
Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, ce qui est rond reste rond. Les décors changent. Se transforment. Des sons qui étonnent !

Pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon®, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™.



CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des «jeux de café». Et le célèbre jeu Donkey Kong® est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif; 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...

CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1ère fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

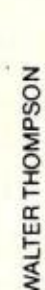
Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

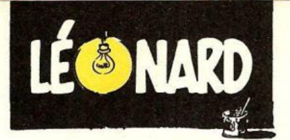
Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.



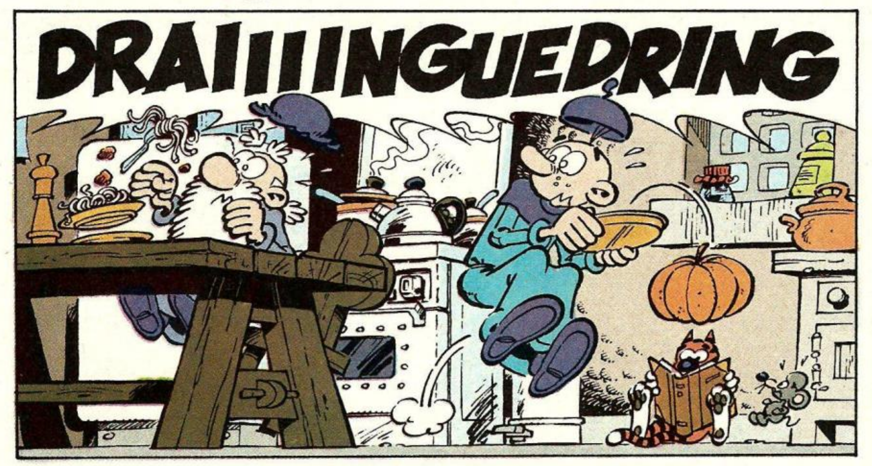
S

E UR DU JEU.





Farces et attrapes









© DARGAUD ÉDITEUR PARIS

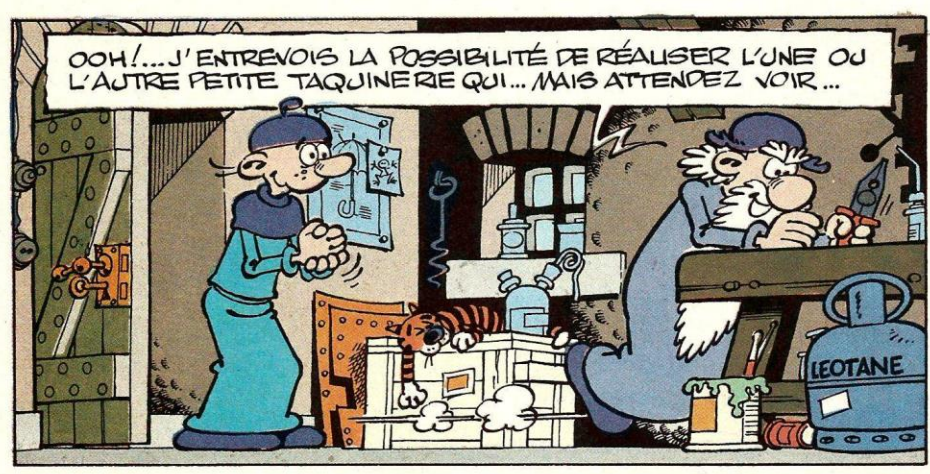






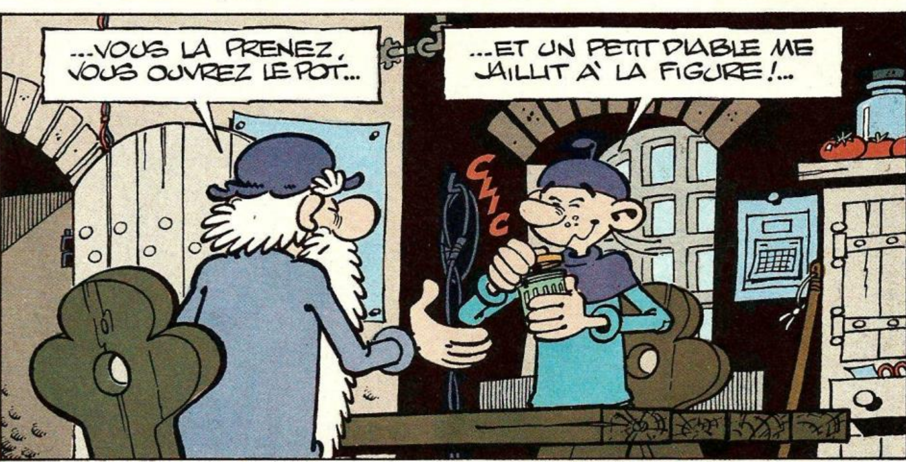


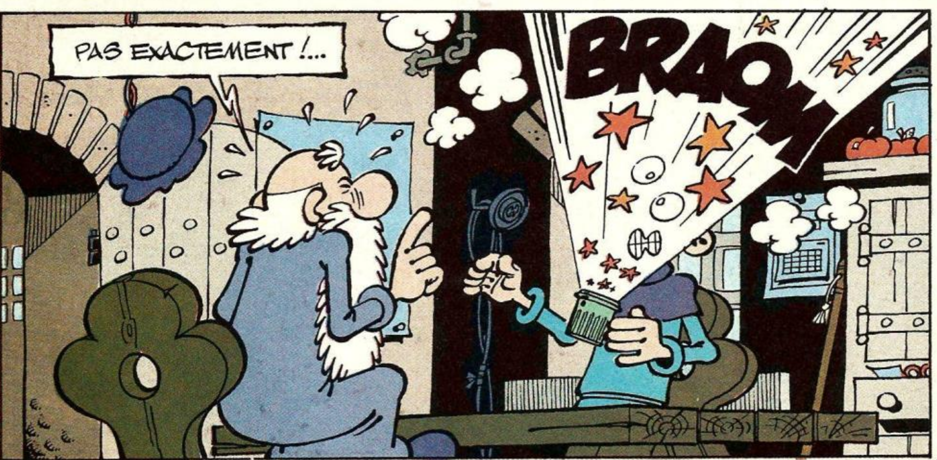
PAR TURK ET DE GROOT.


OOH!... J'ENTREVOIS LA POSSIBILITÉ DE RÉALISER L'UNE OU L'AUTRE PETITE TAQUINERIE QUI... MAIS ATTENDEZ VOIR...
LEOTANE


VOILA'!... C'EST TERMINÉ! VENEZ ADMIRER, DISCIPLE!


C'EST DIMANCHE, NOUS PRENONS NOTRE PETIT GOUTER AVEC VOS PARENTS, VOUS ME DEMANDEZ LA CONFITURE, JE VOUS LA PASSE,...


...VOUS LA PRENEZ, VOUS OUVREZ LE POT...
...ET UN PETIT DIABLE ME JAILLIT A' LA FIGURE!...


PAS EXACTEMENT!...
BRAOM


FA ALORS FEST DU PLUS GRAND COMIQUE! FARFEUR, VA!...
FNIF!

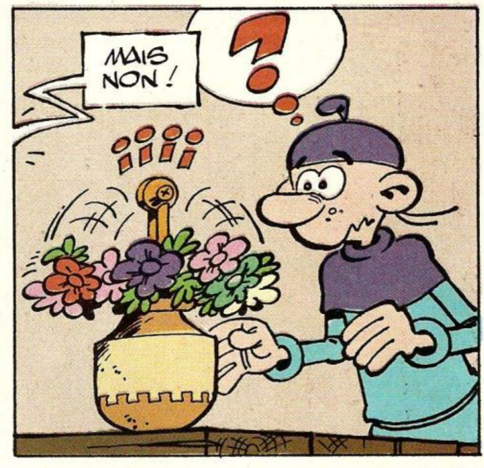
157.8

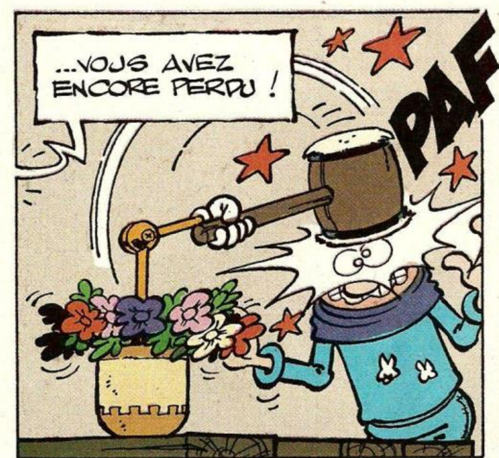

ET LA CAFETIÈRE,... TRANSPARENTE, POUR QU'ON VOIE BIEN LE NIVEAU DU CAFÉ!...


ALORS LA', JE VOUS ARRÊTE! JE LA CONNAIS, LA CAFETIÈRE SCELLÉE DONT RIEN NE SORT! PAS UNE GOUTTE NE SE RÉPAND ET...


BEN, JUSTEMENT PAS!... ELLE EST TOUT A' FAIT NORMALE ET ON PREND TOUT SUR LES GENOUX! AMUSANT, NON?
WÂÂ!
TCHH


...ET LES FLEURS ...VOUS AVEZ SENTI LE PARFUM DE CES FLEURS ?...
POIVRE?
NIFNIF...


MAIS NON !
?


...VOUS AVEZ ENCORE PERDU !
PAF


ÇA VOUS EN FICHE UN COUP, HEIN ?...
JE CROIS QUE JE VAIS MONTER DANS MES APPARTEMENTS AFIN D'Y PRENDRE QUELQUE REPOS !


IL N'EN EST PAS QUESTION !... VOUS N'AVEZ MÊME PAS GOÛTÉ AU PLAISIR DE MES GÂTEAUX-BAZOOKA, MON OUVRE-BOUTEILLES EXPLOSIF, NI À MA CUILLER GANT DE BOXE, NI À ...
STOP!

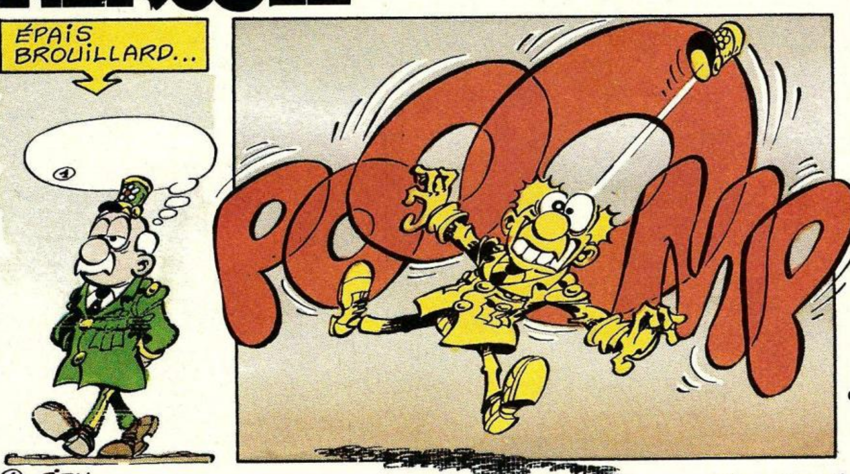

...DANS LE FOND JE ME DEMANDE S'IL EST BIEN RAISONNABLE DE ...
157.C

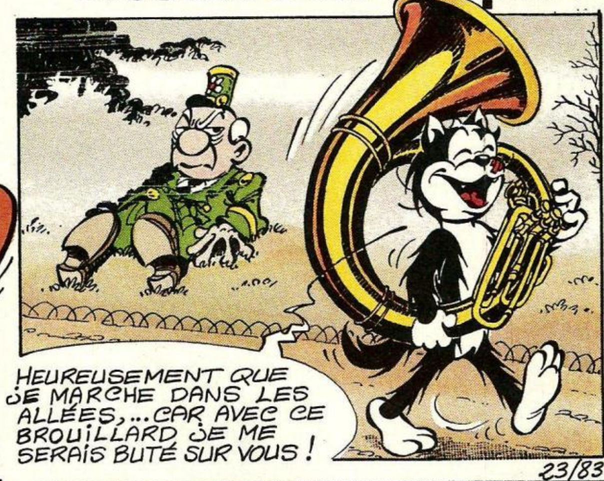

MOI AUSSI !...


"CHERS PARENTS, VIRGULE, UN MALAISE SUBIT S'ÉTANT EMPARÉ DE MOI TEL UN FAUCON DU PETIT LAPIN, VIRGULE, J'AIMERAIS QUE NOUS REPORTIONS À PLUS TARD, VIRGULE, BEAUCOUP PLUS TARD CE PROJET DE VENIR ME RENDRE VISITE"!...
Z
PLUS VITE !
SCRITCH SCRITCH
SNIF!
"CHEZ MON GÉNIE DE MAÎTRE" POINT FINAL !
FIN
TURK & DE GROOT

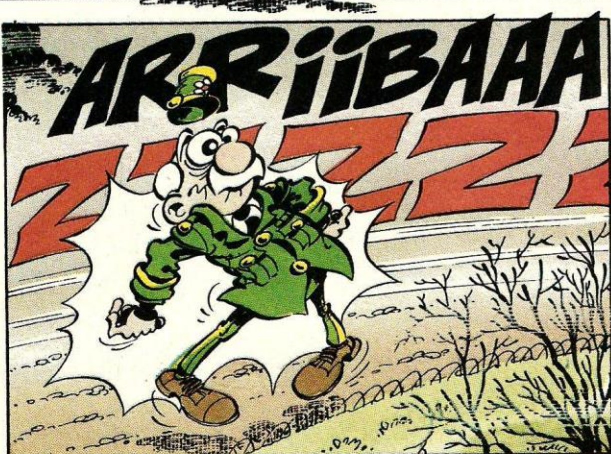
HERCULE

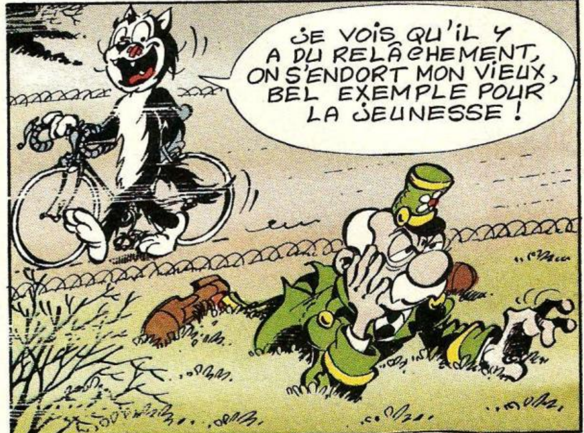
Brouillard sur le square

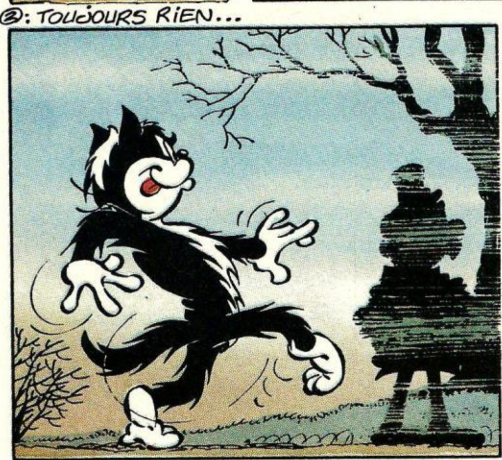


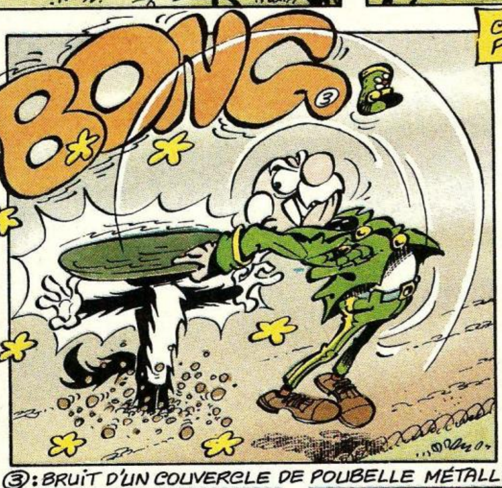


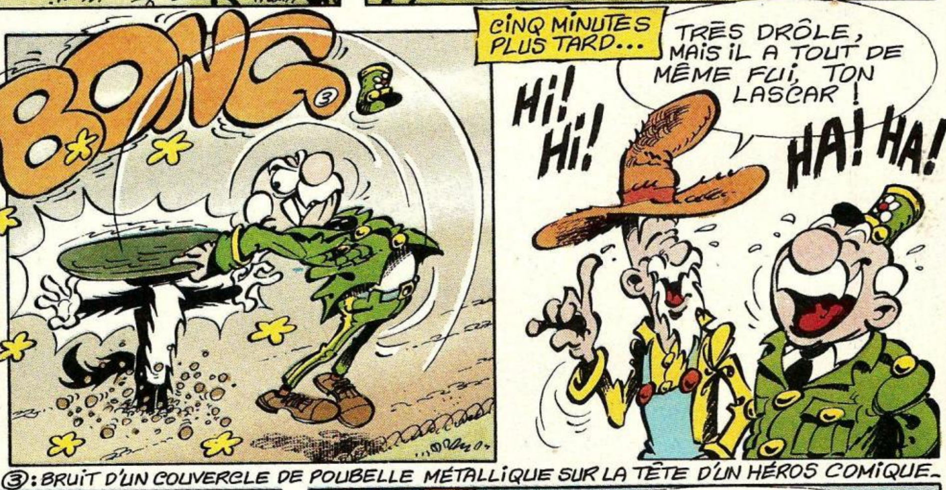




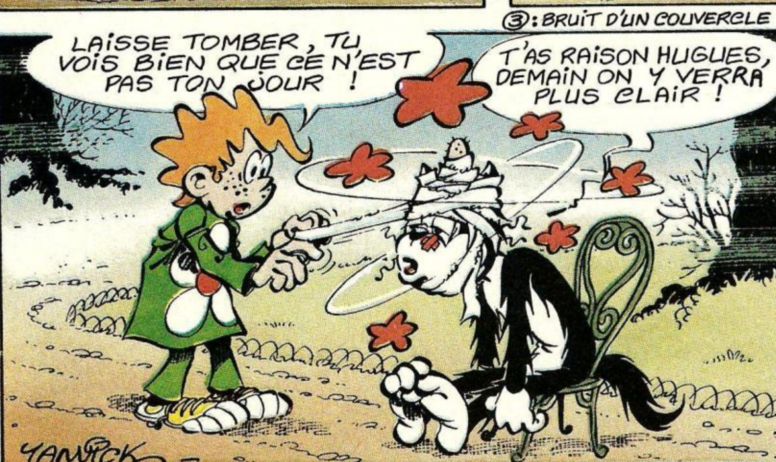








③: BRUIT D'UN COUVERCLE DE POUBELLE MÉTALLIQUE SUR LA TÊTE D'UN HÉROS COMIQUE.





D'APRES C. ARNAL. SCENARIO ET DESSINS: YANNICK.

BOITES TECHNIQUES LEGO®: POUR LES INGENIEURS DE 9 A 14 ANS.

Arceau de sécurité.

Suspension.

Direction à crémaillère

Pneus tous terrains.


Hélico. 8844


Chariot élév. 850


Automobile 8860

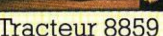

Bulldozer 856


Kart 854


Camion 8848


Camion grue 8846




Tracteur 8859

Chaque boîte technique LEGO permet de construire plusieurs modèles auxquels peuvent être adaptés des moteurs. Les ingénieurs en panne d'idée pourront trouver des exemples de maquettes à réaliser dans le livre d'Idées Techniques LEGO. Référence 8888.

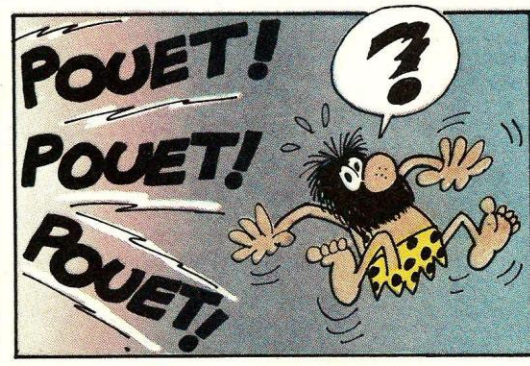


HUGH Le Troglodyte

On n'arrête pas le progrès





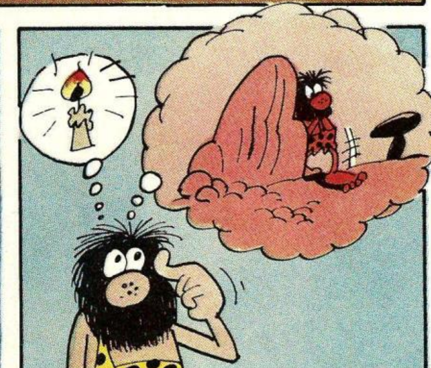


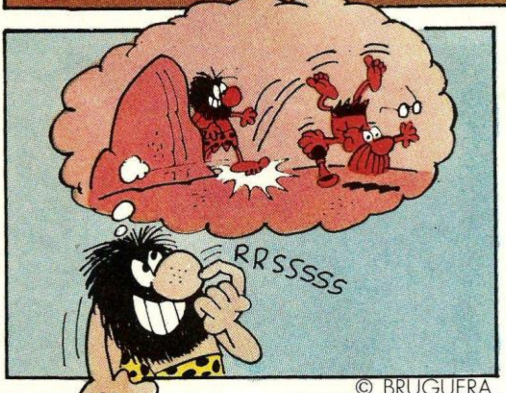




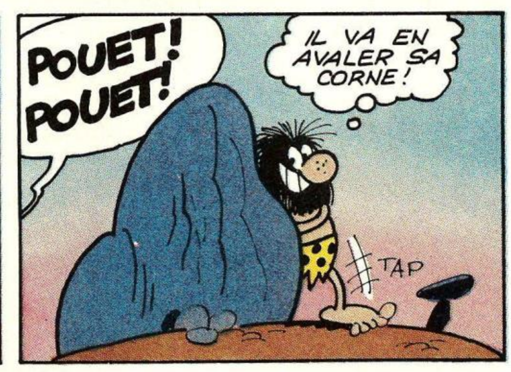










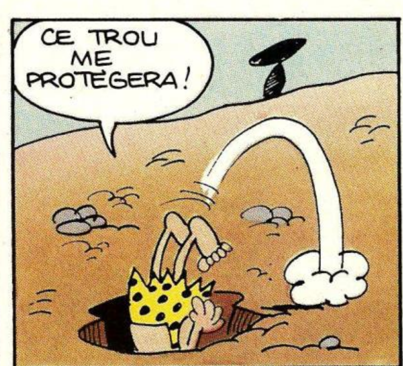


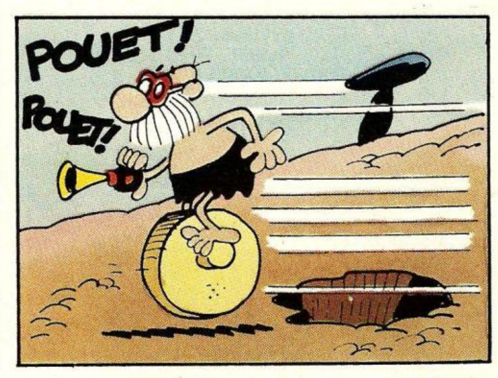




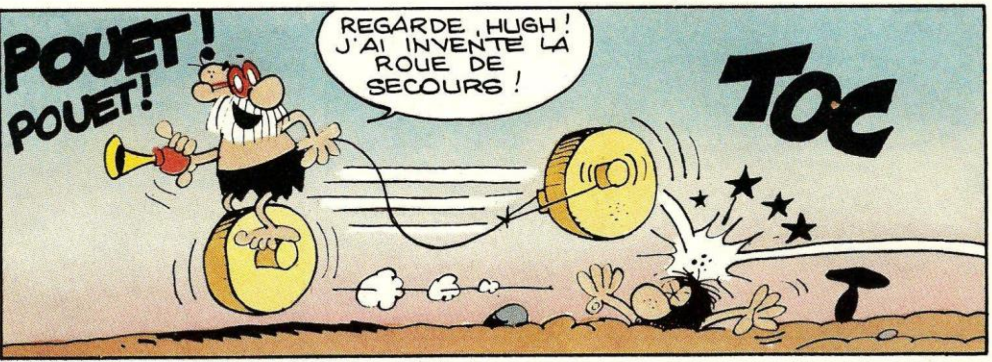
SCÉNARIO ET DESSINS : GOSSET

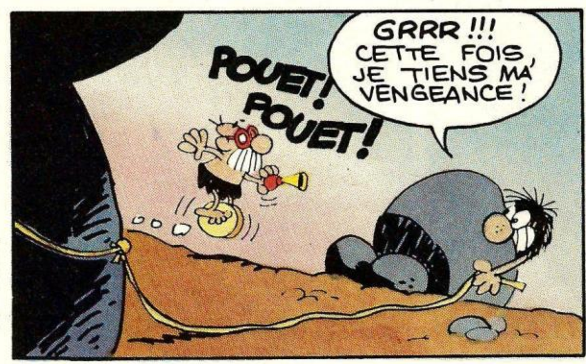

ET...
ENCORE CET IMBÉCILE DE PITAKOR AVEC SON ODIEUSE ROUE !
POUET ! POUET !


CE TROU ME PROTÉGERA !

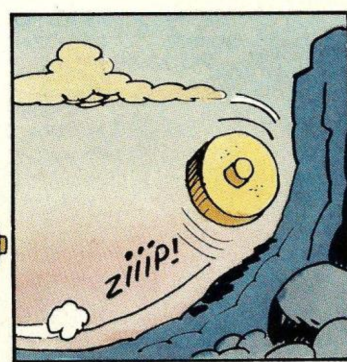

POUET !
POUET !

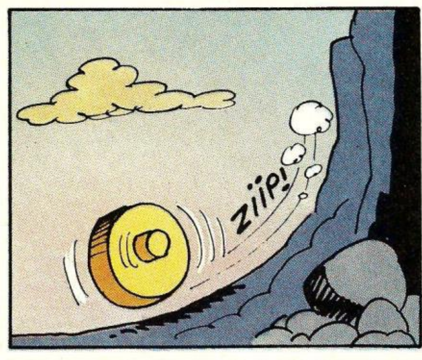

OUF ! IL ÉTAIT MOINS UNE !


POUET ! POUET !
REGARDE, HUGH ! J'AI INVENTÉ LA ROUE DE SECOURS !
TOC

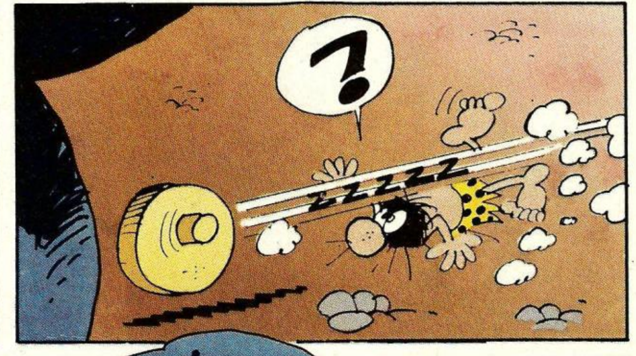

POUET ! POUET !
GRRR !!! CETTE FOIS, JE TIENS MA VENGEANCE !

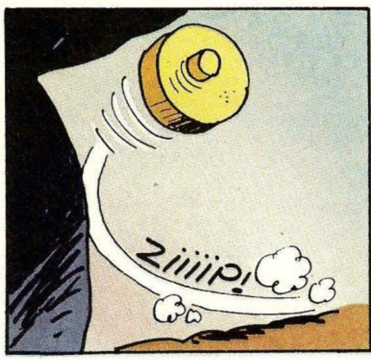

EH, EH ! LE FREINAGE EST UN PEU RUDE !

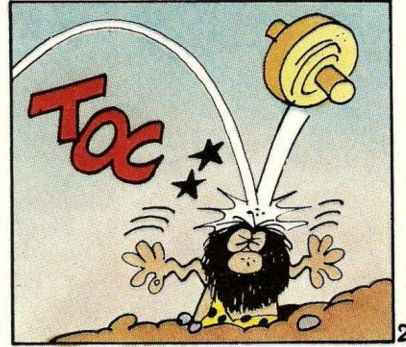

ZIIIP !


ZIIP !


HIP HIP HIP HOURRA !
J'AI VAINCU LA TECHNIQUE !


?
ZZZZZ


ZIIIIP !

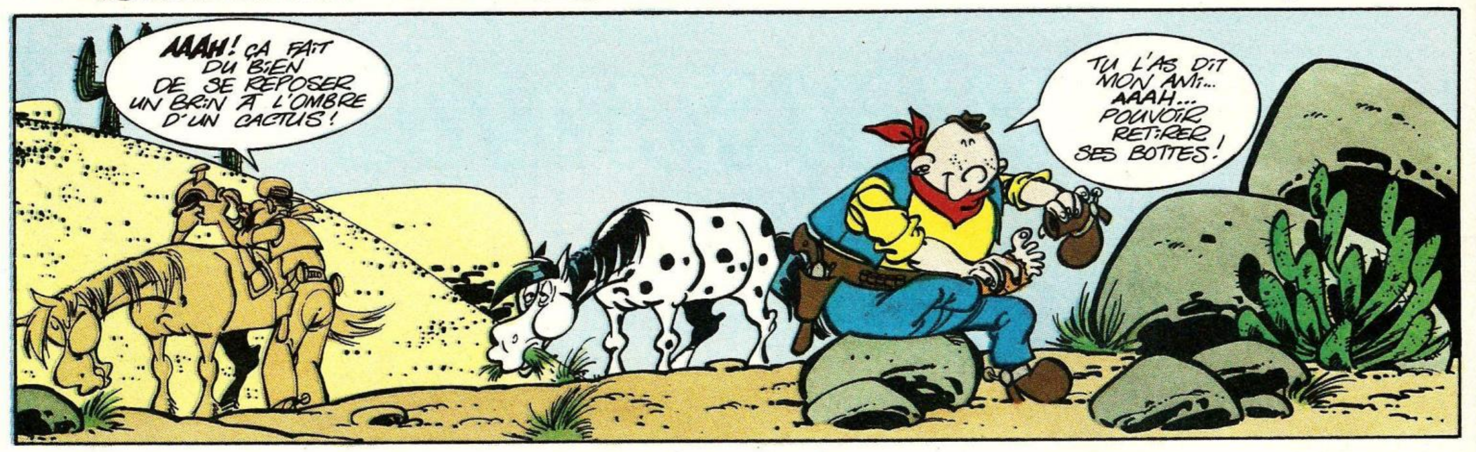

TOC

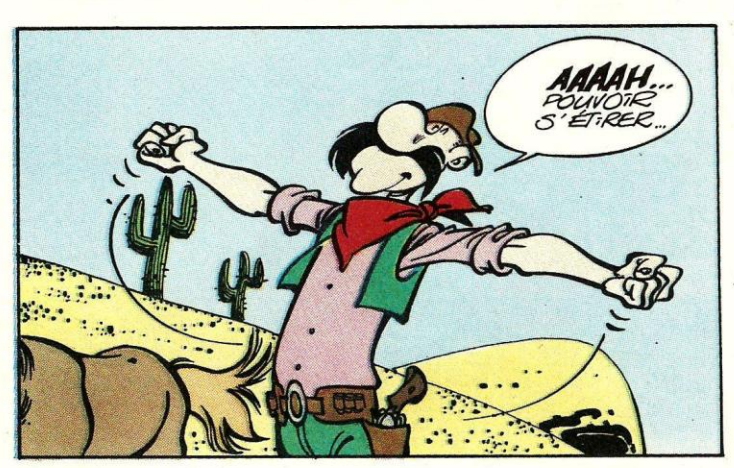

PITIÉ ! JE ME RENDS ! ON NE PEUT ALLER CONTRE LE PROGRÈS !
IL FAUT VRAIMENT QU'ILS SOIENT BÊTES POUR ÊTRE VICTIMES DE LEURS PROPRES INVENTIONS !


GRAND JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT
JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE 1983
JOUE AVEC SPRING GUM
500 MINI RADIOS FM
STEREO
A GAGNER!
CA VA CHWINGUER!
CHWING CHWING CHWING
ROCKING SPRING GUM
SPRING GUM
Ml. Bonnet
POUR JOUER
Pour jouer, et gagner un des 500 mini-récepteurs radio FM stéréo avec casque :
• Trouve le nombre d'erreurs figurant sur le paquet de SPRING GUM reproduit ci-dessous par rapport au véritable paquet.
• Coche la case correspondant au nombre d'erreurs que tu as relevées (seule 1 des 4 propositions suivantes correspond au nombre exact d'erreurs).
HOLLYWOOD SPRING GUM
☐ 1 erreur ☐ 2 erreurs ☐ 3 erreurs ☐ 4 erreurs
PIF 2
• Envoie ta réponse au plus tard le 31 décembre 1983 à minuit (le cachet de la poste faisant foi), à SPRING GUM - RÉCEPTEURS FM - CEDEX 811 75508 PARIS BRUNE après avoir rempli ce bulletin ou l'avoir recopié sur une simple feuille de papier.
NOM ____ PRÉNOM ____
ÂGE ____ N° ____ RUE ____
____ VILLE ____ CODE POSTAL ____
• Un tirage au sort, effectué courant janvier 1984, devant Huissier de Justice, désignera parmi les concurrents ayant envoyé une réponse exacte à la question posée, les 500 gagnants d'un mini-récepteur radio FM stéréo avec casque • Sur simple demande envoyée à : SPRING GUM - RÉCEPTEURS FM - 68, boulevard Malesherbes, 75008 PARIS, tu peux obtenir : – le règlement complet de ce jeu – le remboursement des timbres utilisés pour envoyer ton ou tes bulletins de participation. Dans ce cas, ajoute la mention "timbres à me rembourser" au dos de ton enveloppe d'envoi de bulletin (s) de participation • Tu peux envoyer plusieurs bulletins de participation, mais un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse) • La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être engagée en cas d'annulation ou report du jeu pour des raisons indépendantes de sa volonté.
SPRING GUM
LE CHEWING GUM QUI CHWING !



"S.P.A., S.V.P."













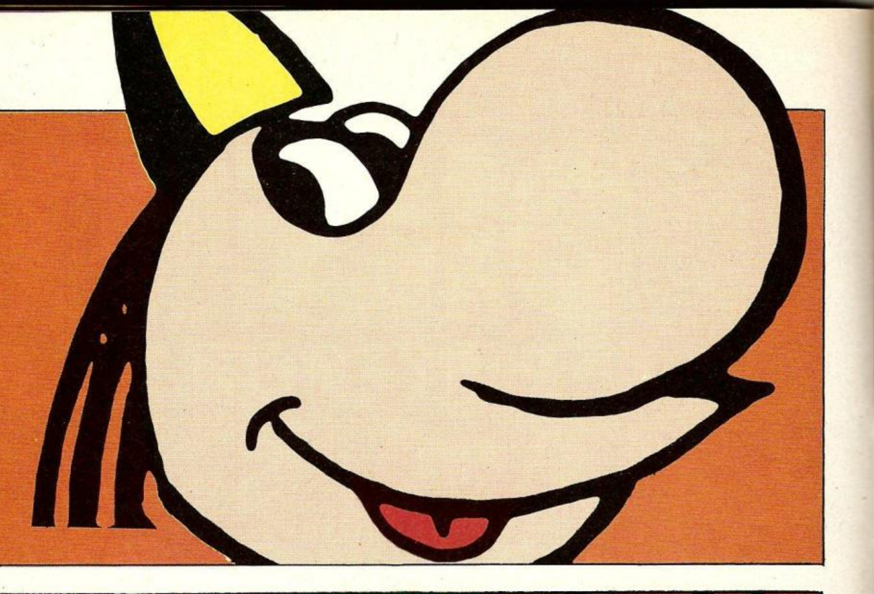
SCENARIO: F. CORTEGGIANI, DESSINS: P. TRANCHAND.



+ PIF-MAGAZINE

Le sanglier: le grognon de la forêt.







Pauvre bête, on ne lui laisse aucune chance.

Il y a peut-être un moyen...

TCHOC ! TCHOC !

ZONE VERTE DE PROTECTION DE LA FORÊT
CHASSEURS INDÉSIRABLES

OUF ! Il était temps.

1

SCENARIO ET DESSINS : J. KAMB

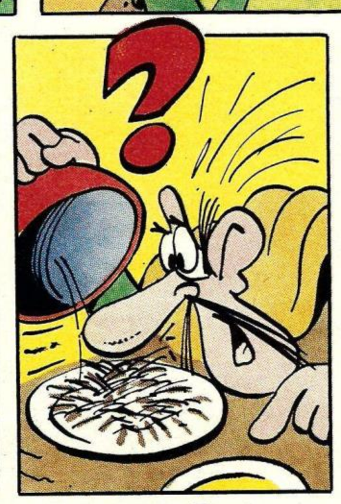

Je voudrais bien connaître le triste idiot qui a pondu un pareil décret!
Heu... Je crois bien que c'est moi.
Indésirable ou pas. Tant pis, j'y vais!
Au diable ce sanglier, je préfère faire ma sieste dans ce fourré.
Maudite soit cette pancarte! le sanglier en a profité pour m'échapper.
Mon flair ne me trahit jamais... Je le sens à la trace.
Il est là!
TCHAFF!
Hé là! Faudrait pas te tromper!
Nabot! Que fais-tu ici?
?
Si c'est le sanglier que tu cher-ches, regarde il est là-bas.
Piquons des deux!
SPLATCH!
AUBERGE DU SANGLIER
2002
2

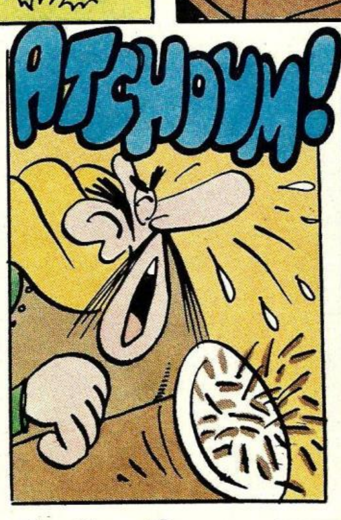

Une auberge dans ce coin perdu ? Hé...Hé ! Je mangerais bien un morceau.


Ce doit être ça, d'ailleurs, la table est mise...


Holà, aubergiste ! Qu'y a-t-il au menu ?
Du Sanglier.

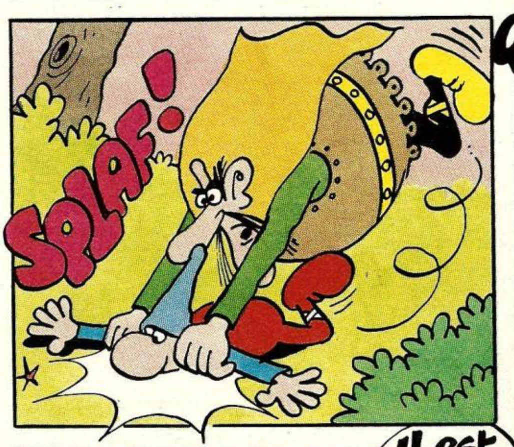

Voici messire.
A la bonne heure, ici, on est vite servi.


?


ATCHOUM !


Ça du sanglier ?!
Oui, mais seulement les poils !

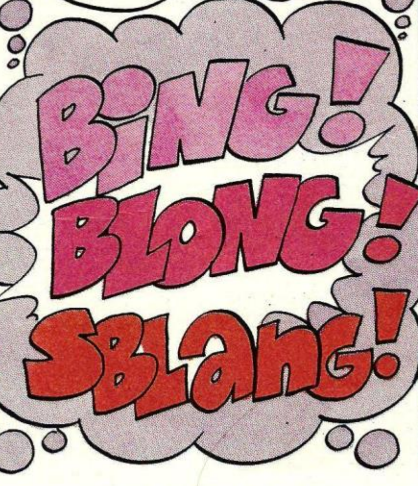
2002


SPLAF !


Quoi ! C'est toi minus ?
Oui, mais je faisais seulement un petit extra...


GRRR RRON
Ecoute ! c'est le sanglier ! Il est là, dans ce fourré.


Il est à moi !
RRRON !

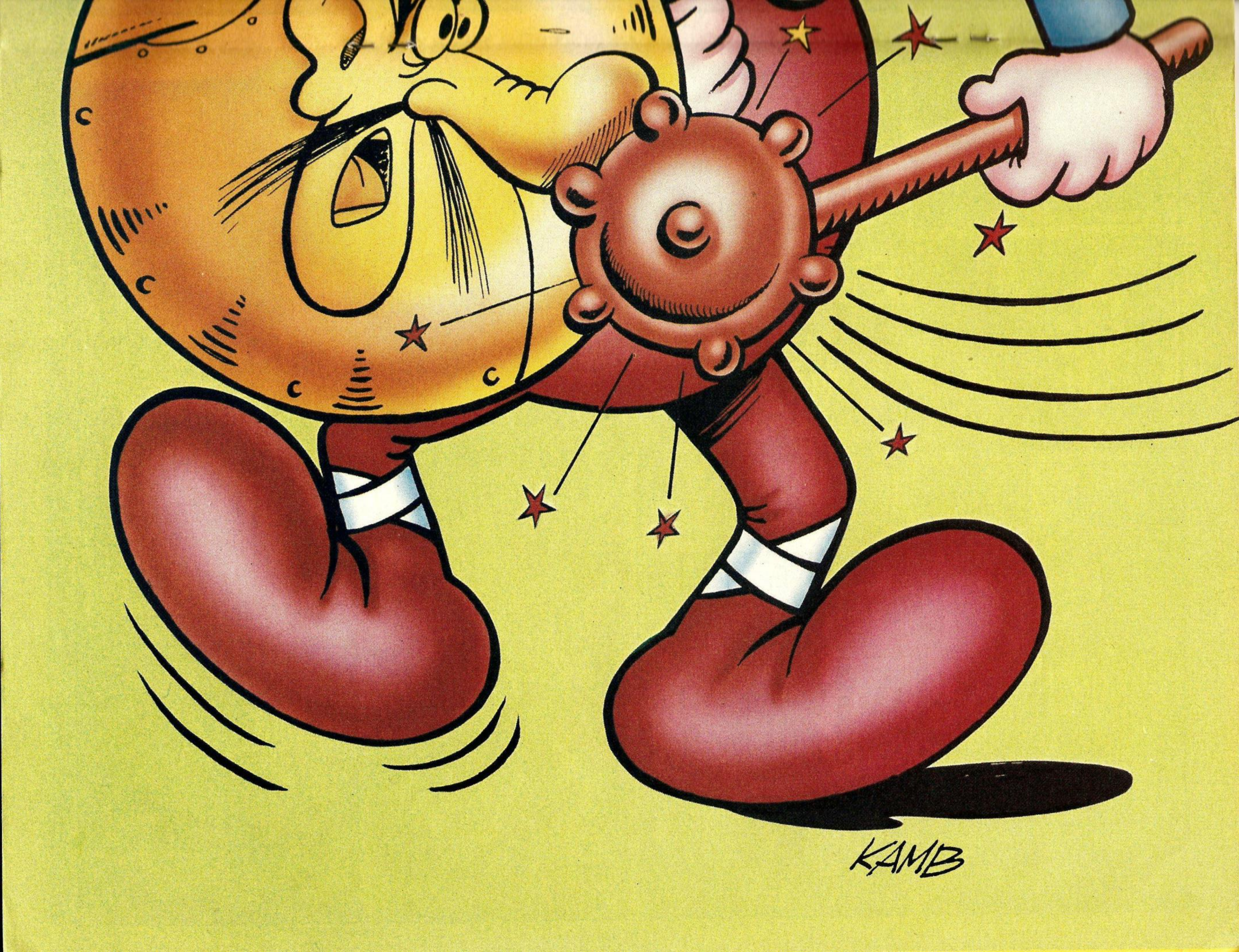

BING !
BLONG !
SBLANG !

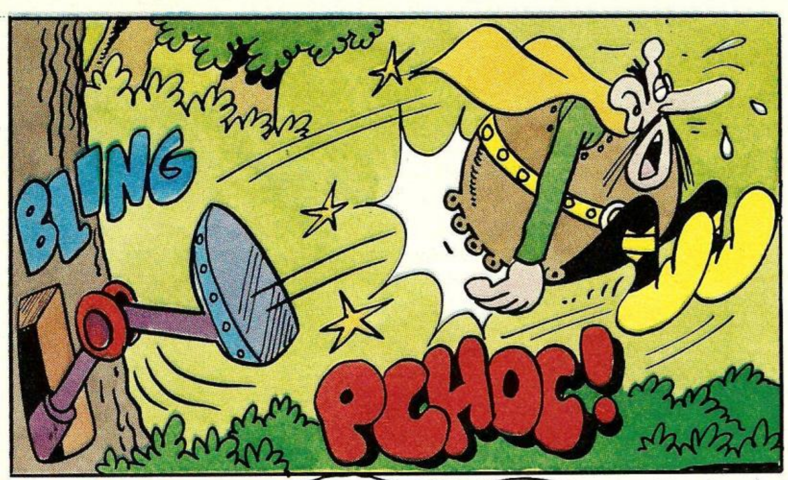

Bougredane ! Es-tu devenu fou ?
Oh ! Mille excuses Sire roi.
3

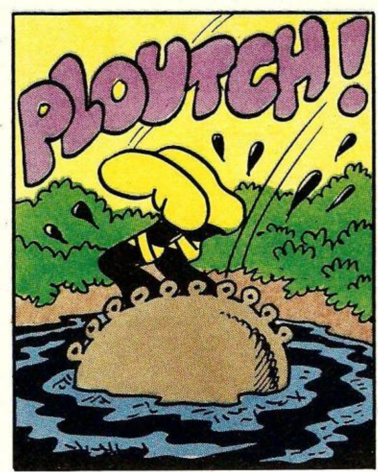


SUITE PAGE 38


LE NOUVEAU
Pif
Dicentim
le petit Franc


KAMB


BLING
PCHOC!


PLOUTCH!

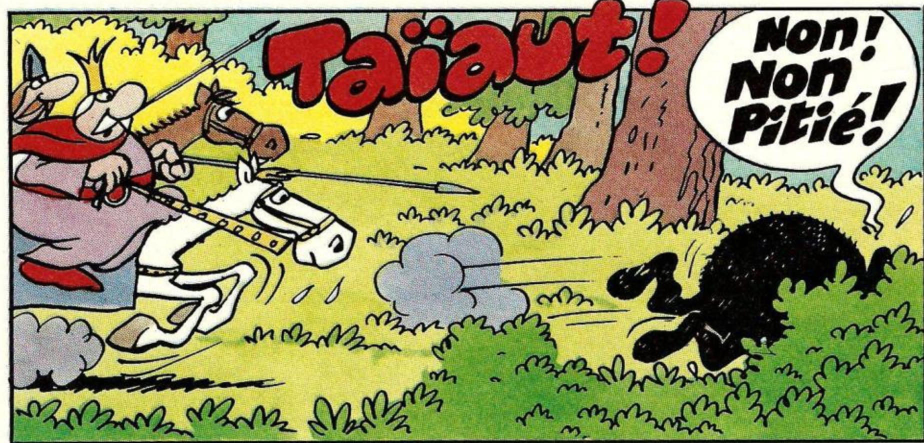

BEURK!

2002


Sauve qui peut! Cette forêt est ensorcelée !
SORTIE


Pendant ce temps...
Qu'on sonne du cor pour rassembler nos gens.


Oh, regardez là-bas, un sanglier!


Taïaut!
Non! Non Pitié!


Oh mais... c'est Bougredane!


Adieu l'ami, et motus sur tout ce que tu as vu ici.
Promis juré!
5


Et plus tard, au Palais...
Pas de chance avec les sangliers à ta place, j'essayerais la chasse au papillon!
KAMB
FIN



LE GROGNON DE LA FORÊT

● OÙ naissent les petits marcassins ?
(Josy Cranier, Épinal)

● SONT-ILS des animaux utiles ou nuisibles ?
(François Régis, Bordeaux)

● POURQUOI les sangliers se battent-ils entre eux ?
(François Régis, Bordeaux)

Loups, lynx et ours ont disparu de nos forêts. Seul, un fauve hirsute et grognon vit encore caché au plus profond des fourrés : c'est le sanglier ! L'homme préhistorique l'a peint sur les murs des grottes; les Romains le dédièrent à Diane, la déesse de la chasse. Aujourd'hui, le plat préféré d'Obélix est un animal traqué, en voie de disparition.

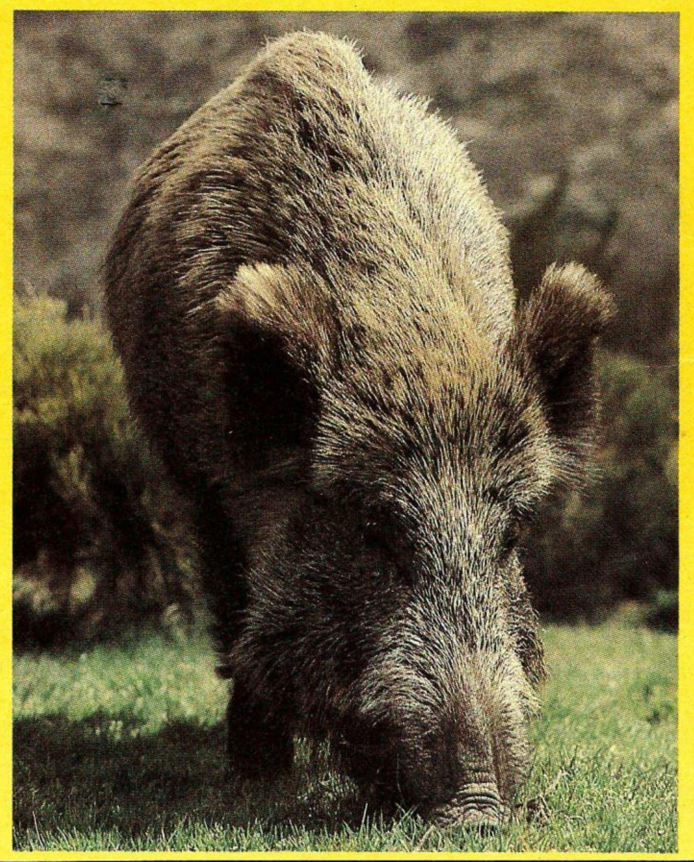
Dossier et photos : Serge et Dominique SIMON.

Quand ils se battent, les sangliers se

Utile ou nuisible ?

LE LABOUREUR

Pour se nourrir, le sanglier fouille le sous-bois de son robuste boutoir, déterrant glands, racines, bulbes, champignons, fruits et petits animaux (insectes, escargots, vers, souris). Par ce travail de labourage, il aère le sol, enfouit des graines..., favorisant ainsi la croissance de nouveaux arbustes. Il détruit aussi un grand nombre d'insectes et de larves. D'après les scientifiques, en une journée, un seul sanglier peut débarrasser de ses parasites 100 m² de terre ; et, en un an, quelques 1800 hectares. Hélas, son royaume diminue et s'appauvrit de jour en jour... Et notre grognon est obligé de ravager les champs cultivés. Mais à qui la faute ?



Et puis ?

LE TERRITOIRE

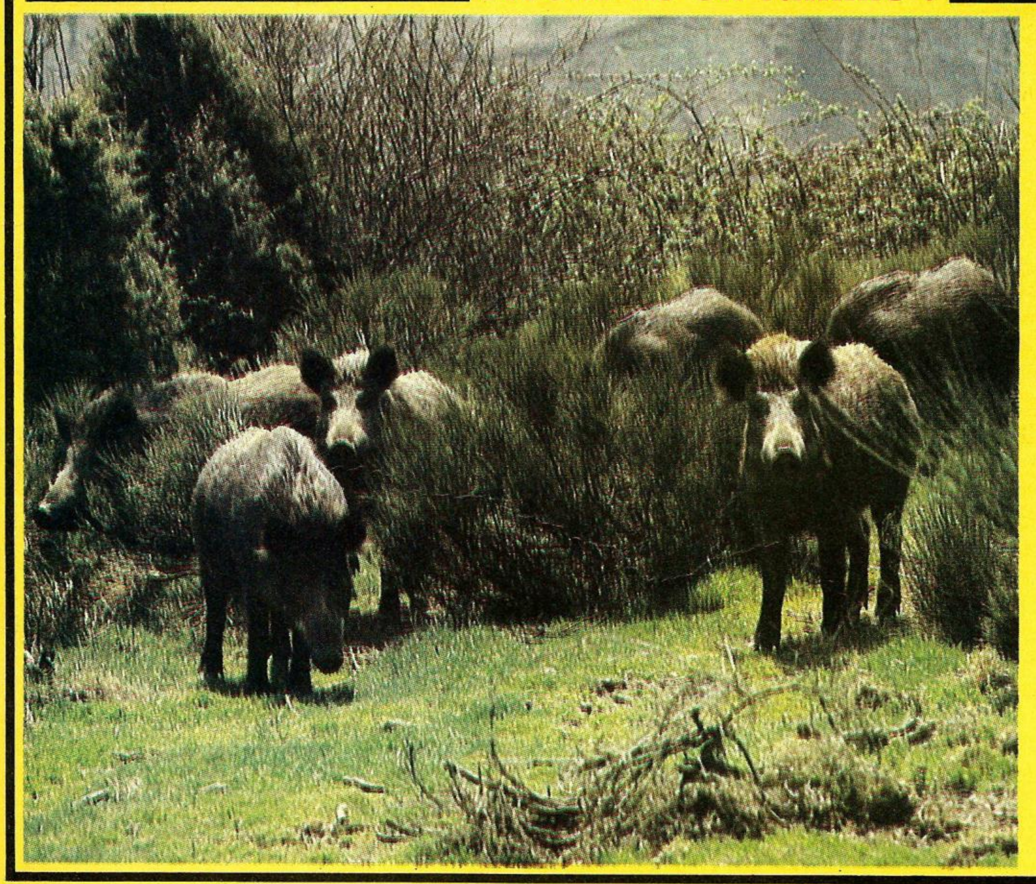
À l'époque des amours, le mâle a l'habitude de marquer son territoire en se frottant contre les troncs d'arbres dont il érafle parfois l'écorce avec ses dents. Mais c'est un véritable nomade. Dérangé par l'homme, il gagne alors les champs d'alentour. Là, tenté par les cultures riches et alléchantes des hommes, il peut commettre d'énormes dégâts – notamment dans les champs de maïs et de pommes de terre. C'est pour cette raison que l'homme l'a considéré parfois comme un animal nuisible et lui a déclaré une guerre sans merci. Ainsi, traqués, certains sangliers peuvent parcourir plusieurs dizaines de kilomètres en une nuit.



LE COMBAT DES CHEFS

C'est en décembre, à l'époque des amours, que les mâles solitaires s'affrontent pour se disputer une compagne. Au début, les rivaux se testent en se frottant l'un contre l'autre, hure contre hure ou tête contre queue, sans chercher vraiment à combattre. Brusquement, l'un des adversaires se jette sur l'autre, et la lutte s'engage. Chacun essayant d'atteindre la gorge de l'autre, ils se frappent de la tête, parant les coups avec les épaules. Mais ces animaux, apparemment agressifs, dotés d'outils capables de tuer, ne se blessent jamais gravement. En effet, les flancs et les épaules des grands mâles sont protégés par une carapace épaisse et résistante : l'armure. Enfin, à bout de souffle, l'un des combattants capitule et s'enfuit au plus profond de la forêt. Les mâles possèdent des armes redoutables. Leur grosse tête est encadrée d'impressionnantes canines : celles de la mâchoire inférieure s'appellent les défenses, et celles de la mâchoire supérieure, les grés. En les affûtant régulièrement les unes contre les autres, l'animal fait alors entendre un bruit particulier : on dit qu'il "casse la noisette" !

Vivent-ils en famille ?



LA COMPAGNIE

En général, les sangliers mâles errent en solitaires dans la forêt. Les femelles et les jeunes (parfois jusqu'à l'âge de 4 ou 5 ans), plus sociables, vivent en groupes et forment ce que l'on appelle une "compagnie" de sangliers. Pour élever leurs petits, les mères se rassemblent et, à tour de rôle, gardent toute la pouponnière. Les sangliers semblent donc avoir inventer les crèches et l'école maternelle ! Pour communiquer, ils disposent du "FFFE", qui exprime l'inquiétude, du grognement sourd "WOUFF", qui indique qu'il faut fuir. La mère appelle ses petits en émettant un son grave, et les jeunes répondent en grinçant des dents. Les marcassins gardent toujours le contact entre eux en ronronnant doucement.

Où naissent les petits ?

LES ENFANTS DE LA FORÊT



Mars, avril : le moment est venu pour la laie (nom donnée à la femelle) de faire ses petits.

Elle s'éloigne alors de la compagnie et cherche un endroit tranquille. Là, à l'abri d'un fourré ou sous les branches basses d'un sapin, elle creuse un nid appelé «chaudron», couche relativement vaste qu'elle garnit de fougères, de mousse, de genêts et de feuilles, et qu'elle dissimule parfois sous un amoncellement de grosses branches. Naissent bientôt de deux à huit marcassins, au groin très court et au pelage roux marqué de bandes claires et foncées. Très précoces, ils peuvent se tenir debout quelques heures après leur naissance. Toutefois, ils sont bien chancelants, et gardent la chambre près d'une semaine.

On ne peut imaginer mère plus attentive et plus touchante qu'une laie. Plusieurs fois par jour, elle se couche sur le côté pour la distribution du lait. Depuis la première tétée, chaque petit possède et défend énergiquement la même mamelle jusqu'à la fin de la période d'allaitement.

Méfiante, toujours sur ses gardes, la maman veille jalousement sur les petits polissons qui n'arrêtent pas de jouer et de se chamailler.

Attention, ne vous avisez jamais de saisir un marcassin, même si vous le croyez "perdu", car, à son piaulement de détresse, sa mère ou une autre laie n'hésitera pas à vous charger, et cela peut être très dangereux.

photos :
Serge et Dominique SIMON.

Et puis ?

Quel est le plus gros sanglier ?
Le poids du sanglier varie selon son âge et sa nourriture. En France, les poids de 100 à 120 kg sont courants ; les 150 kg sont assez exceptionnels. Dans les pays de l'est de l'Europe, en Pologne par exemple, les plus gros sangliers peuvent atteindre 300 à 350 kg.

Le sanglier est-il sale ?
Par comparaison avec son cousin le cochon, le sanglier a, auprès du public, la réputation d'être sale. Au contraire, ce porc sauvage veille à sa propreté avec beaucoup de soin. Il a, certes, une façon originale de faire sa toilette. Dans une souille, endroit humide et marécageux, il se couche : *flic floc* sur le flanc droit, *flic floc* sur le flanc gauche, et se relève, ruisselant et noir de boue. Tiques et poux, ainsi paralysés dans la croûte boueuse collée au cuir, sont réduits à l'impuissance.

Pourquoi le sanglier "fait-il du lard" ?
En se gavant de glands et de fruits secs pendant tout l'automne, le sanglier emmagasine des réserves pour l'hiver : une épaisse couche de lard – le sain – lui permettra de résister au froid et à l'humidité. Dès septembre, repousse aussi la chaude pelisse touffue, composée de très grosses soies noires à pointes rousses dépassant une bourre épaisse et crépue, qui lui donne son air si renfrogné et si lourdaud.

Jusqu'à quel âge vit un sanglier ?
Un sanglier peut vivre une vingtaine d'années. Mais rares sont ceux qui y parviennent dans la nature, car ils ont un ennemi : le chasseur !

ENFIN ! POUR VOUS LES FILLES

LE NOUVEAU
Pif
SPECIAL
POUR LES FILLES
15F.

ALLÔ ! LES COPINES.

POUR RIRE
des gags
et des jeux

Le Dossier des 11/14 ans :
LES PREMIÈRES RÈGLES

TON CADEAU
LE MINI-BOOK
TELEPHONE
ET SON COFFRET

ALAIN SOUCHON
„Entre cinéma
et chanson."

MIMI : 14 pages
d'émotion

TON
CADEAU
LE MINI-BOOK
TELEPHONE
ET SON COFFRET

En vente chez tous les marchands de journaux – 15 F



+ PIF: “Le retour de la momie.”

+ CAPITAINE APACHE: “Et le clairon sonna...”

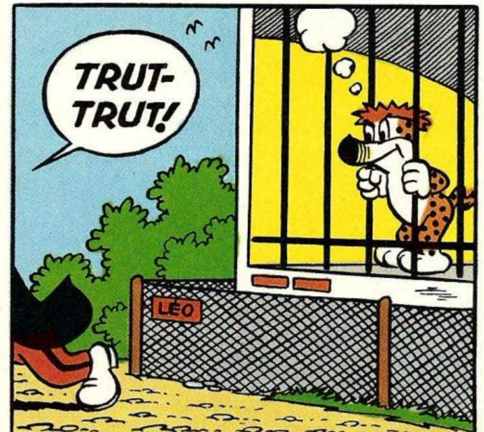
+ YAKARI: 3e épisode des “PRISONNIERS DE L'ÎLE.”

LÉO bête à part...

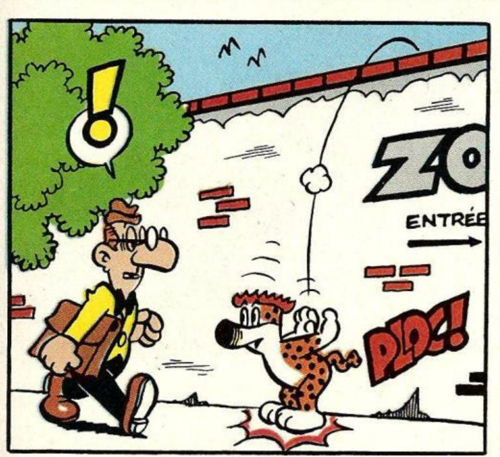
Coups de sifflets

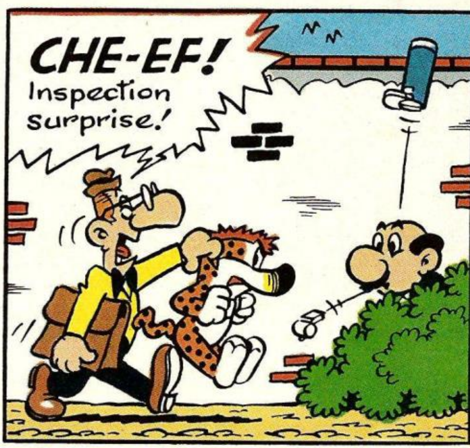


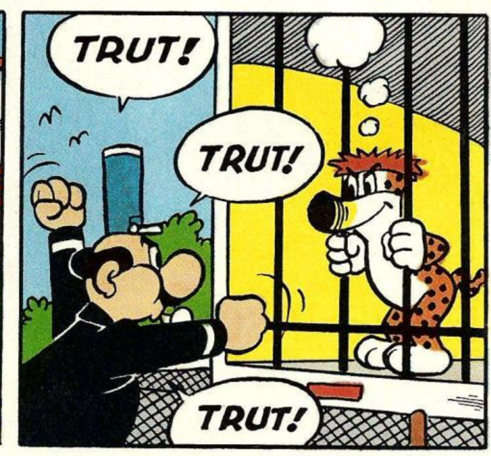


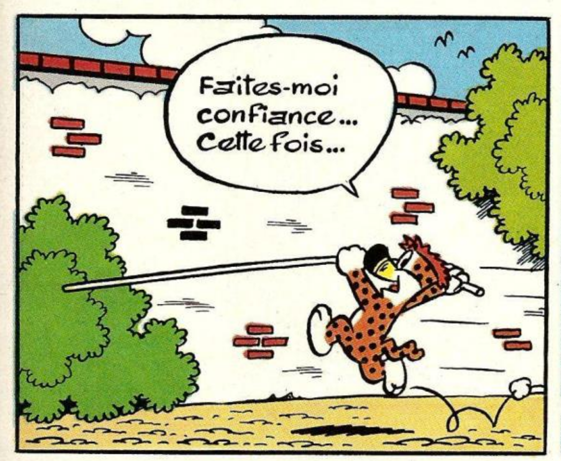




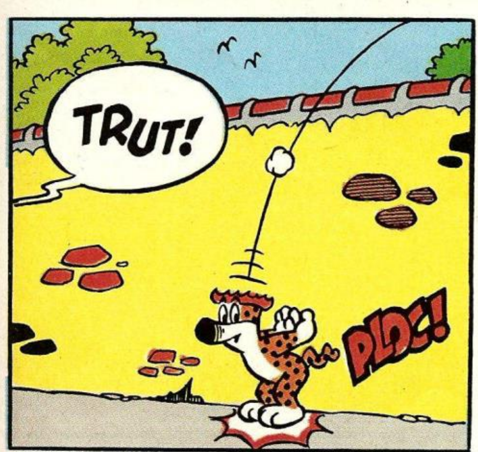














LA POURSUITE.
UN NOUVEAU DÉFI LANSAY.

Avec La Poursuite, Lansay te lance un nouveau défi. Tu es sur l'autoroute et tu dois doubler le maximum de voitures. Prêt ? Enclenche le turbo et fonce. Mais attention ! La police est à tes trousses... La Poursuite : un jeu qui, à l'école, devient une calculatrice.

Lansay
CASIO

UX

É DÉSIR.

Jouef. La passion des trains.

ceji Jouef


Barbie®
BARBIE SOIREE N'EST JAMAIS LA MEME
POUR ALLER DANSER!
Une seule robe,
un festival de tenues!
Avec son corsage pailleté et sa jupe à volants, Barbie est éblouissante, pour accompagner Ken à une grande soirée.
Et tu peux l'habiller de différentes façons.
Voici la version "Tango", "Soirée de Gala" et "Musique de Nuit".
A toi d'imaginer mille autres tenues.
BARBIE
MATTEL®
Rejoins le Club des Amies de Barbie.
Tu découvriras dans le mini-catalogue Barbie comment t'y inscrire.
Ogilvy & Mather



Chaque jeu porte un certain nombre de ● selon sa difficulté :
● faciles. ●● astucieux. ●●● champions.

Conception: Roger Dal

1. PAROLES DE PLUIE ET DE BEAU TEMPS●●

Les bulles devraient correspondre aux sens des petits dessins. Malheureusement chaque fin de bulle s'est mélangée à une autre fin de bulle. Peux-tu reconstituer toutes les vraies phrases prononcées ?

1 — IL N'Y A PLUS DE ~~PLOMB!~~ SAISON

BONG

2 — IL FAIT UN FROID ~~LE BEAU TEMPS.~~ DE CANAD

3 — CE BROUILLARD EST À COUPER ~~DE SAISON.~~ AU COUTEAU

4 — QUEL SOLEIL ~~AU COUTEAU!~~ DE PLOMB

5 — BOF APRÈS LA PLUIE ~~DE CANARD.~~ LE BEAU TEMPS

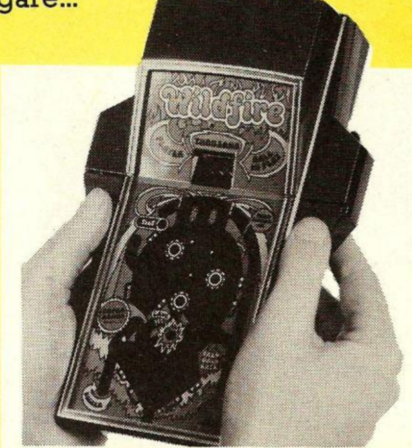
2. FLÉCHOPIF•••

	E		ARTICLE / PRÉNOM BRETON		O		P
E	C	L	A	I	R	RIVIÈRE / EN ARRIÈRE	A
PRÉNOM ABRÉGÉ	L	O	U		A	A	R
POSSÈDE / DES PETITS / SANS HABITS	A	Ï	EN RANG MAIS EN DÉSORDRE / CRI	N	G	R	A
N	I	C	H	E	E	VAISSEAU	P
U	R	ANIMAL TRÈS LENT / ELLE PORTE LA TÉLÉ	A	I	ARTICLE ARABE	E	L
VILLE ANTIQUE / EN CORSE	C		POUR ÉVITER UNE SUITE	V	POUR UN CHOIX		U
	I	D	E	RE	EN RIEN / EN ELLE		I
V	E	N	T	PENSÉE / BELLE SAISON	E	T	E
	SE REND / POUR LES ÉLÈVES	E	C	O	L	E	

3. JE BLAGUE

Cette semaine, c'est Thierry Martinez, 34570 Pignan, qui gagne le concours permanent de blagues avec les deux histoires que voici... Il va recevoir un magnifique jeu électronique, le "Wildfire" offert et envoyé par MECCANO.

À la gare une dame demande un billet pour Villefranche.
L'employé l'interroge : Villefranche ? Quel Villefranche ? Villefranche de Rouergue, Villefranche du Périgord, Villefranche-sur-Saône... ?
– Ça n'a pas d'importance, répond la dame. On vient me chercher à la gare...



Chez le médecin :
– Allons, mon petit bonhomme... montre-moi ta langue... Là, très bien... encore un peu plus ! Tu ne peux pas la sortir un peu plus encore ?
– Non, elle est accrochée par derrière !

4. OMBRES AU POLE••

Il y a huit différences entre le lapon, le morse... et leurs ombres sur l'igloo. Lesquelles ?



5. LA BOURRASQUE QUI MASQUE●●●

Une chute de neige imprévue a plongé ces automobilistes dans l'embarras. Ils ont beaucoup de mal à reconnaître leurs voitures. Veux-tu les aider gentiment en indiquant la marque de chaque véhicule.

6. LA GLACE... ÇA GLISSE!●●

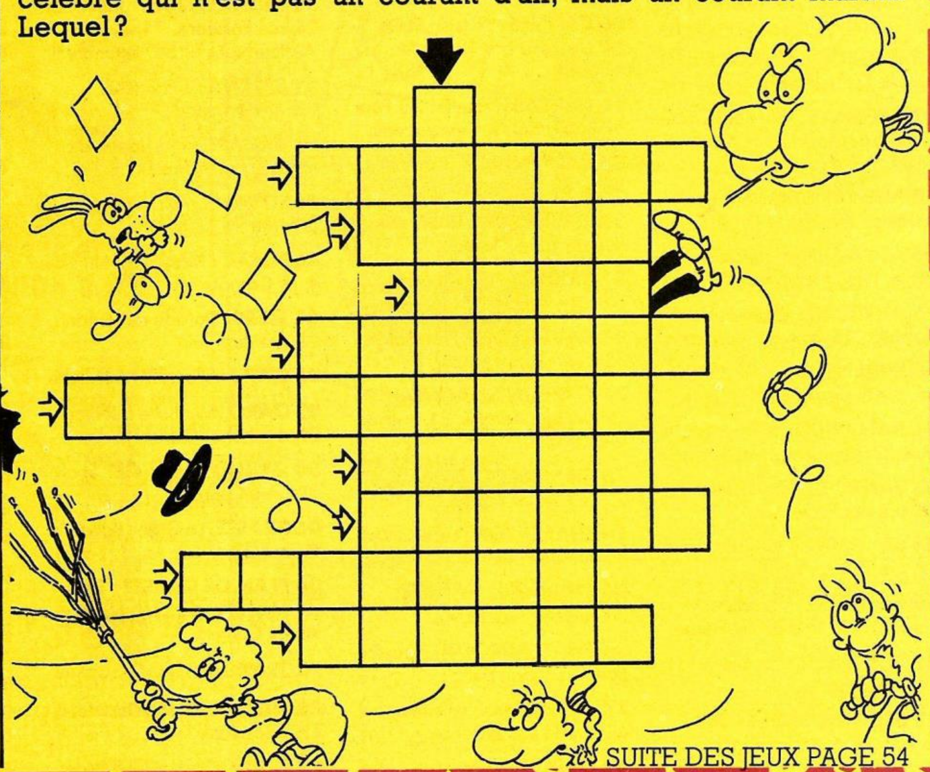
Le bonhomme a glissé sur la glace. Il y a neuf différences entre lui et son reflet sur le sol gelé. Lesquelles ?





7. À TOUS LES VENTS●●●

En inscrivant les noms de vents dans les neuf rangées de cases horizontales de la grille, dans le sens des petites flèches, tu vas pouvoir lire si tes vents sont exacts et bien placés, dans la colonne verticale, dans le sens de la grosse flèche, de haut en bas, le nom d'un courant célèbre qui n'est pas un courant d'air, mais un courant marin... Lequel ?



SUITE DES JEUX PAGE 54

A GAGNER: 200 VERITABLES C

80 ABBEVILLE : Ets Duchaussoy, 18, rue du Ponthieu.

47 AGEN : Au Bébé Provençal, 3, pl. des Laitiers.

13 AIX EN PROVENCE : Ets New Help, 4, rue Fabrot. Kim Jouets, 1, pl. des Chapeliers.

20 AJACCIO : Galeries Modernes, 2, cours Napoléon.

73 ALBERTVILLE : Minus, 41/43, rue de la République.

81 ALBI : Ets Galonnier, 49, rue Séré de Rivières.

61 ALENÇON : Le Bébé Normand, 14, rue Cazault.

30 ALES : Bébé Voyage, 27, rue d'Avéjan.

63 AMBERT : Galerie du Livradois, 13, Bld Henri IV.

80 AMIENS : Magasin Jaune, 12/14, rue de Noyon.

49 ANGERS : La Boutique Fantasque, 58, rue St Aubin. Le Ballon Rouge, 38, rue de la Roë.

16 ANGOULEME : Ets Lebreton, 45, rue de Périgueux.

74 ANNECY : Ets Paturel, 7, rue Royale.

33 ARCACHON : Aux Sept Nains, 69, bld Gal Leclerc.

13 ARLES : Ste Ludo, 27, rue de la République.

13 ARLES FOURCHON : Ste Ludo, Zone Fourchon Tertiaire.

62 ARRAS : Au Bon Goût, 49/51, rue St Aubert.

92 ASNIERES : Le Kangourou, 58, Grande Rue.

13 AUBAGNE : Le Coffre à Jouets, C. Cial Auchan.

07 AUBENAS : Gd Magasin du Champ de Mars, Pl. du Champ de Mars.

93 AULNAY SOUS BOIS : Jouéclub, 21, bld de Strasbourg.

56 AURAY : Boimare Sarl, 22, pl. de la République.

15 AURILLAC : Galeries du Consulat, 10, rue du Consulat.

50 AVRANCHES : Au Petit Paris, 34, rue St Gervais.

91 BALLANCOURT : Ets Marquis, 32, rue du Gal de Gaulle.

83 BANDOL : Perry Loisirs, 20, rue des Ecoles.

64 BAYONNE : Armada, 15, rue Thiers.

60 BEAUVAIS : Paradis des Enfants, 8/10, rue de Malherbe.

21 BEAUNE : La Joueterie, 34, pl. Carnot.

92 BECON-COURBEVOIE : Le Kangourou, 4, av. Galliéni.

90 BELFORT : Au Domino, 41, fg de France.

01 BELLEGARDE S/ VALSERINE : Ets Gentil, 32, rue Paul Painlevé.

25 BESANÇON : Vannerie Jouets, 48, rue des Granges.

62 BETHUNE : Bonini Jouets, 107/123, rue Sadi Carnot.

34 BEZIERS : Joujouville, 13, av. G. Clémenceau. Boum, C. Cial, 2, route de Bessan.

41 BLOIS : Joueclub Mini Môme, C. Cial Blois 2.

33 BORDEAUX : La Maison du Jouet, 42,44, rue Porte Dijeaux. Au Domino, 22, rue Vital Carles.

62 BOULOGNE S/MER : Joueclub, 30/32, rue de la Lampe.

79 BRESSUIRE : Baby Junior, 2, rue Paul Doumer.

29 BREST : A La Tour d'Auvergne, 26, rue de Lyon.

05 BRIANÇON : Millou, 9, av. Gal de Gaulle.

83 BRIGNOLES : Bébé Junior, 24, rue Dr Barbaroux.

19 BRIVE : Joueclub, 7, rue Carnot.

88 BRUYERES : Au Paradis des Enfants, 5, rue du Gal de Gaulle.

14 CAEN : Joueclub, 7, pl. de la République.

46 CAHORS : Nicolai Berbier, 26, rue Clémenceau.

62 CALAIS : La Tour du Jouet, 11, pl. d'Armes.

59 CAMBRAI : Aux Beaux Jouets, 5, rue du Mal de Lattre.

06 CANNES : Le Lutin Bleu, 14, rue Venizelos, 13, rue Jean de Riouffe.

11 CARCASSONNE : Au Père Noël, 57, rue G. Clémenceau.

84 CARPENTRAS : Confort Baby, 89, pl. du Palais.

82 CASTELSARRASIN : Puce, Rue de la Révolution.

81 CASTRES : Gd Magasin Novelty, Arcades de la Ville.

84 CAVAILLON : Prénatal, 83, cours Victor Hugo.

71 CHALON S/SAONE : Les Jeunes Années, 31, rue du Gal Leclerc.

73 CHAMBERY : Bébé Roi, 2, rue Claude Martin.

94 CHARENTON : Le Nain Vert, 83, rue de Paris.

88 CHARMES : Joueclub, 20, rue Maurice Barrès.

36 CHATEAUROUX : Crueize Sarl, 9, pl. Gambetta.

77 CHELLES : Les Mioches, 63, av. de la Résistance.

49 CHOLET : Récréation, 8, bld de la Victoire.

63 CLERMONT FERRAND : Le Petit Navire, 5 bis, rue des Gras.

68 COLMAR : Kern Joueclub, 1, rue St Nicolas.

92 COLOMBES : Forum Maternité, 12/14, pl. de la République.

60 COMPIEGNE : Au Nain d'Or, 52, rue Solférino.

78 CONFLANS STE HONORINE : Magasin 2000, 11, rue Maurice Bertaux.

92 COURBEVOIE : Le Char à Jouets, C. Cial Charras.

50 COUTANCES : Au Rêve des Mamans, 35, rue St Nicolas.

60 CREIL : Au Lutin Bleu, 8, av. Jules Uhry.

40 ST PAUL LES DAX : Drop 40, Route de Bayonne.

12 DECAZEVILLE : Galeries Courtot, 99, rue Cayrade.

76 DIEPPE : Au Dauphin, 120, Grande Rue.

71 DIGOIN : Ets Marcaud, 13, rue Lafleur.

21 DIJON : L'Ile aux Trésors, 1, rue de la Poste. Maison Gantois, 90, rue de la Liberté.

22 DINAN : La Musardière, 6, pl. Duclos Pinot.

91 DOURDAN : Le Bilboquet, 13, rue de Chartres.

83 DRAGUIGNAN : Au Petit Paris, 15, rue de la République.

93 DRANCY : 39, r. Sadi Carnot.

59 DUNKERQUE : Joueclub, 24, rue Poincaré. Au Père Noël, 70, bd Alexandre III.

51 EPERNAY : Pirouette, 33, rue St Thibault.

91 ETAMPES : Au Jardin d'Enfants, 27, pl. Notre Dame.

76 EU : Au Confort des Bambins, 5/7, rue Paul Bignon.

46 FIJEAC : Maison Montmeja, 4, pl. Carnot.

61 FLERS : Paradis des Enfants, 22, rue du 6 Juin.

05 GAP : Millou, 28, r. Pérolière.

92 GARCHES : Boîte à Joujoux, 24, av. Joffre (Gare).

50 GRANDVILLE : GBP Shop, 114, rue Couraye.

06 GRASSE : Le Grand Bazar de Grasse, 12, bld du Jeu du Ballon.

06 PLAN DE GRASSE : Bazar des Merveilles, C. Cial Les Santons Rte de Cannes.

70 GRAY : Jouéclub, 99, Gde Rue.

38 GRENOBLE : Mon Petit Jean, 71, cours Jean Jaurès.

22 GUINGAMP : Paradis de l'Enfant, 21, rue Notre Dame.



33 LANGON : Josy, 94, cours Gal Leclerc.

22 LANNION : Le Renouveau, 8 bis, rue St Malo.

02 LAON : Bimbo, 25, rue Eugène Leduc. Joujouville, 10, pl. St Julien.

17 LA ROCHELLE : Bambino, 7/9, rue du Minage.

42 LE COTEAU : Pinocchio, 51, av. de la Libération.

76 LE HAVRE : Joueclub, 141, cours de la République.

22 LAMBALLE : Maman Bébé, 15, rue Charles Cartel.

72 LE MANS : Baby Lak, 75, rue Nationale.

29 LESNEVEN : Jouet 3000, Pl. de l'Europe.

59 LILLE : Au Bonheur des Enfants, 33, rue Grande Chaussée.

87 LIMOGES : Ricochet, 17 bis, Bd G. Perrin.

93 LIVRY GARGAN : La Malle aux Jouets, 21, pl. de la Libération.

39 LONS LE SAUNIER : Ledo Baby, 28, rue du Commerce BP 192.

56 LORIENT : La Maison du Jouet, 39, cours de la Bôve.

69 LYON : La Fée des Jouets, 15, rue Victor Hugo. Galipettes, 9, rue Boissac. A l'Enfant Chéri, 4/12, av. Jean Jaurès.

04 MANOSQUE : Bébé Spor Pl. St Sauveur.

78 MANTES LA JOLIE : Ets Robert Theol, 16, rue Gambett

13 MARSEILLE : Europe Jouet 74, rue de Rome.

53 MAYENNE : Paradis de l'En fant, 52, rue St Martin.

77 MEAUX : La Ronde Enfan tine, 1, rue du Gal Leclerc.

12 MILLAU : La Maison du Jouet, 14, bld de l'Ayrolle.

45 MONTARGIS : L'Ours Bru 13, rue Dorée.

82 MONTAUBAN : Puce, 41, rue Bessières.

25 MONTBELIARD : 35, rue Cuvier.

26 MONTELIMAR : Mini Mômes, 71, rue Pierre Julien.

03 MONTLUÇON : Ets Fargee 5 bis et 7, bld de Courtais.

34 MONTPELLIER : La Maiso du Jouet, 33/35, bld du Jeu de Paume.

03 MO 2, rue de

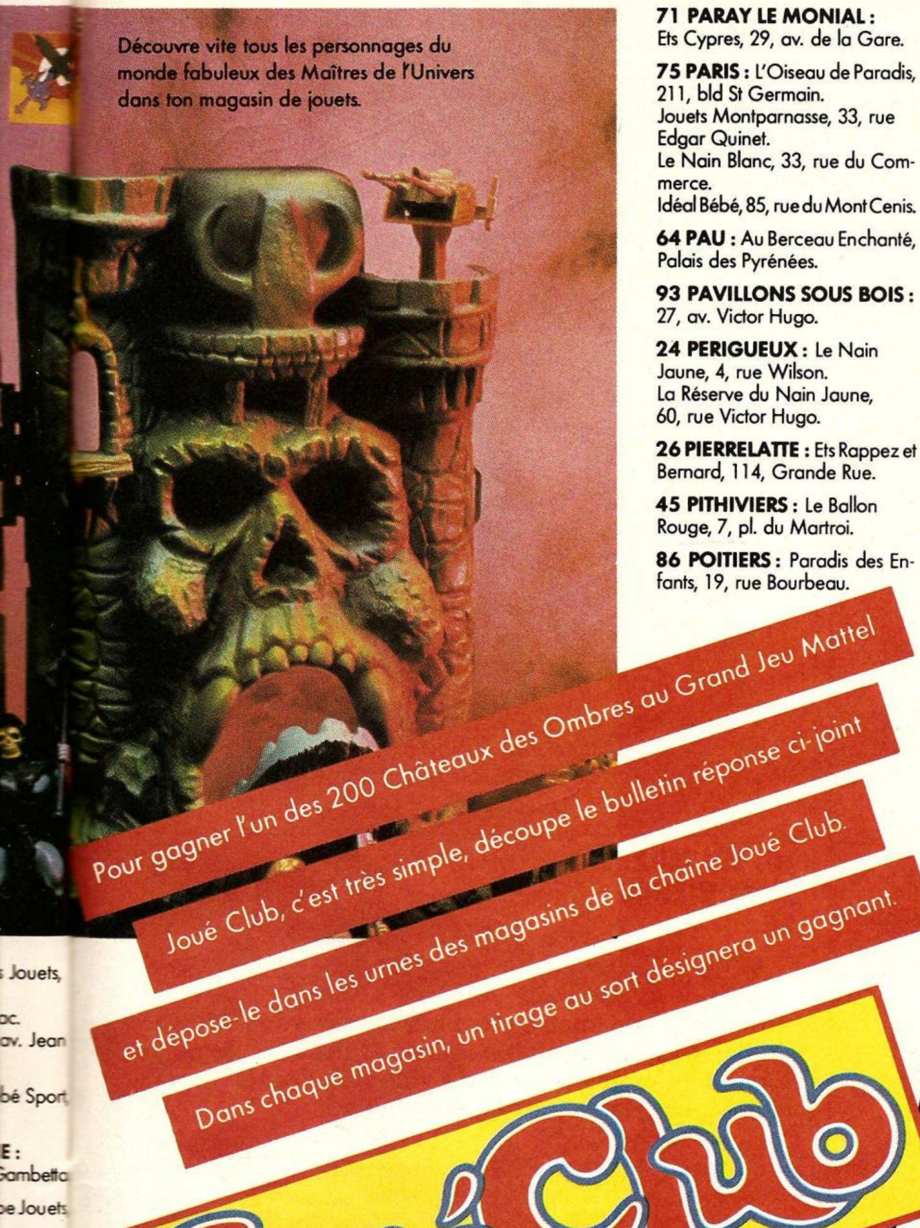
54 NAN fants, 35

44 NAN 8, Allée

11 NAR l'Enfant

58 NEV 33, rue S

...ES CHATEAUX DES OMBRES.



JOUETS MATTEL ®

s Jouets,

ac.
av. Jean

bé Sport,

E :
Gambetta

pe Jouets

is de l'En

e Enfan-
erc.

on du
lle.

ours Brun,

uce,

Mini
Julien.

Fargeot
ais.

a Maison
u Jeu de

03 MOULINS : Ets Moreau, 2, rue de Bourgogne.

54 NANCY : Paradis des Enfants, 35, rue des Dominicains.

44 NANTES : Ets Mainguy, 8, Allée Brancas.

11 NARBONNE : Château de l'Enfant, 29, rue Jean Jaurès.

58 NEVERS : Joueclub, 33, rue St Martin.

30 NIMES : Jeux et Jouets de l'Hôtel de Ville, Rue de l'Aspic. Récréation, 17, rue de la Madeleine.

06 NICE : Les Jouets Penchenat, 18, rue Barla.

79 NIORT : Tout pour l'Enfant, 4, rue Thiers.

45 ORLEANS : L'Oiseau Bleu, 36, rue de la République.

01 OYONNAX : Baby Chic, 81, rue Anatole France.

09 PAMIERS : Sandrillon, 44, rue Victor Hugo.

56 PONTIVY : Tanguy Jouets, 16, rue du Fil.

25 PONTARLIER : Les Jeunes Années, 29, rue Jeanne d'Arc. Bazar de l'Hôtel de Ville, 81, rue de la République.

29 QUIMPER : Jem, 1, rue Amiral Ronarc'h BP 220.

29 QUIMPERLE : Au Service de l'Enfant, 13, rue de la Paix.

35 REDON : Janik, 1, rue Mal Foch.

51 REIMS : Librairie Michaud, BP 360, 9, rue du Cadran St Pierre.

12 RODEZ : Domino, 22, rue Beteille.

71 PARAY LE MONIAL : Ets Cypres, 29, av. de la Gare.

75 PARIS : L'Oiseau de Paradis, 211, bld St Germain. Jouets Montparnasse, 33, rue Edgar Quinet. Le Nain Blanc, 33, rue du Commerce. Idéal Bébé, 85, rue du Mont Cenis.

64 PAU : Au Berceau Enchanté, Palais des Pyrénées.

93 PAVILLONS SOUS BOIS : 27, av. Victor Hugo.

24 PERIGUEUX : Le Nain Jaune, 4, rue Wilson. La Réserve du Nain Jaune, 60, rue Victor Hugo.

26 PIERRELATTE : Ets Rappez et Bernard, 114, Grande Rue.

45 PITHIVIERS : Le Ballon Rouge, 7, pl. du Martroi.

86 POITIERS : Paradis des Enfants, 19, rue Bourbeau.

35 RENNES : Magasin Tomine, 3, av. Janvier.

26 ROMANS : Tom Pouce, 18, rue Jacquemart.

41 ROMORANTIN : La Nursery, 9, rue de Verdun.

59 ROUBAIX : Récréation, 15, Grande Rue.

76 ROUEN : Baby Joujou, 19, rue Jeanne d'Arc.

17 ROYAN : Bébérêve, 25, rue Gambetta.

92 RUEIL MALMAISON : La Jouetterie, 6, bld du Mal Joffre.

12 ST AFFRIQUE : Ali Baba, Pl. de la Mairie.

22 ST BRIEUC : Maman Bébé, 24, rue de Rohan.

46 ST CERE : Au Petit Paris, Pl. de la République.

42 ST CHAMOND : La Boutique des Gosses, 5, av. de l'Hôtel de Ville.

93 ST DENIS : Baby France, 95, av. Gabriel Péri.

52 ST DIZIER : La Hotte aux Jouets, 9, rue de la Victoire.

64 ST JEAN DE LUZ : Passage Gambetta, 19, rue Gambetta.

50 ST LO : Natal Shop, 16, rue Docteur Leturc.

44 ST NAZAIRE : Maison P. Juin, 12, av. de la République.

62 ST OMER : Joueclub Sarl Rancenne, 76, rue de Dunkerque.

02 ST QUENTIN : Palais du Jouet, 34, rue d'Isle.

83 ST RAPHAEL : Au Lutin, 34, rue Basso.

83 STE MAXIME : Vacances Sports, 18, av. Jean Jaurès.

08 SEDAN : A l'Enfant Choyé, 29, Pl. d'Armes.

89 SENS : Jivaros Modèles, 43, rue d'Alsace Lorraine. Mini Loisirs, 56, Grande Rue.

34 SETE : Au Nid d'Anges, 14, quai de Lattre de Tassigny.

02 SOISSONS : Doudoux Jouets, 18, pl. Fernand Marquigny.

65 TARBES : Salon de l'Enfant, 6 bis, rue Maréchal Foch.

74 THONON LES BAINS : Galeries du Printemps, 25, Grande Rue.

83 TOULON : Au Nain d'Azur, 90, cours Lafayette.

31 TOULOUSE : La Boîte à Jouets, Passage des Grands Boulevards. Marem, 1, place Wilson. Liebard Jouets, 40, rue Rémusat.

37 TOURS : Paradis des Enfants, 33, av. de Grammont. L'Arlequin, 14, rue Marceau.

26 VALENCE : Jouets Caffarel, 8, pl. de la République.

56 VANNES : Récréation, 10, pl. Gambetta.

92 VAUCRESSON : Hobby pour Tous, 14, rue J.S. Legagneur.

27 VERNON : Ciboulette, 7, rue des Tanneurs.

70 VESOUL : Joueclub, 44, rue Paul Morel.

03 VICHY : Elysée Jouets, 14, rue du Commerce.

12 VILLEFRANCHE DE ROUERGUE : La Récrée, 31, rue Marcellin Fabre.

93 VILLEMOMBLE : La Pouponnière, 1, av. de la République.

47 VILLENEUVE SUR LOT : Grand Bazar, 4, pl. Lafayette.

93 VILLEPINTE : Tout pour l'Enfant, 24/26, av. Barbès.

94 VINCENNES : Paradis des Enfants, 1 bis, rue du Midi.

14 VIRE : Ets Lanoote, 26, rue Saulnerie.

51 VITRY LE FRANÇOIS : Maganis, 9, av. de Vaux.

Ogilvy & Mather

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom ____________________

Prénom ____________ Age ________

Adresse ____________________

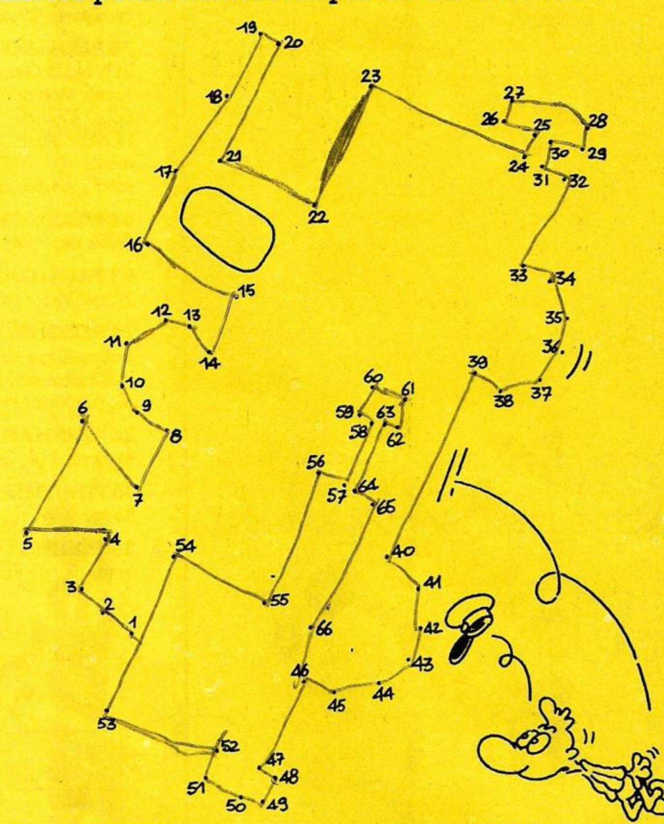
Ville ____________________

8. LA CHAÎNE DES INTEMPÉRIES●●●

Forme une chaîne continue de l'image A à l'image H, en passant par toutes les autres. Chaque dessin est relié à celui qui le précède et à celui qui le suit par une certaine ressemblance, un petit détail commun.

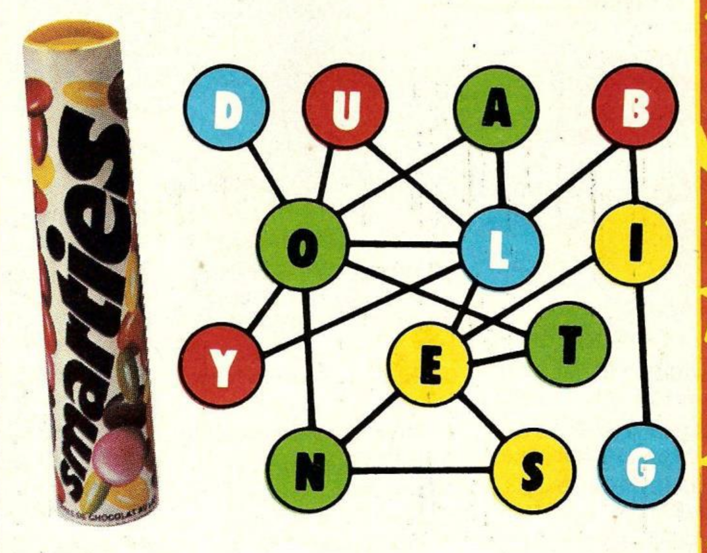
9. JEU À POINTS●

Quelque chose s'est envolé. Si tu veux savoir quoi, unit les points numérotés par un trait continu.



10. LES JEUX EN COULEURS DE smarties

En assemblant quatre par quatre, en suivant les traits de liaisons, ces pastilles-lettres SMARTIES, tu peux former au moins 8 noms de villes de France (noms ayant tous quatre lettres). Lesquels ?



Les énigmes de TIM



11. ●●●

DRÔLE DE VOL

PAR DIRICK





Un vol vient d'être commis dans l'usine de farces et attrapes «LA RIGOLOTE». Monsieur Plaizantin, le directeur, appelle Tim...





Trois personnes seulement ont pu avoir accès au bureau où se trouvait l'argent... Jules Fangoule, Albert Pharsœur, les ingénieurs de l'usine, et Paul Gay, le magasinier...

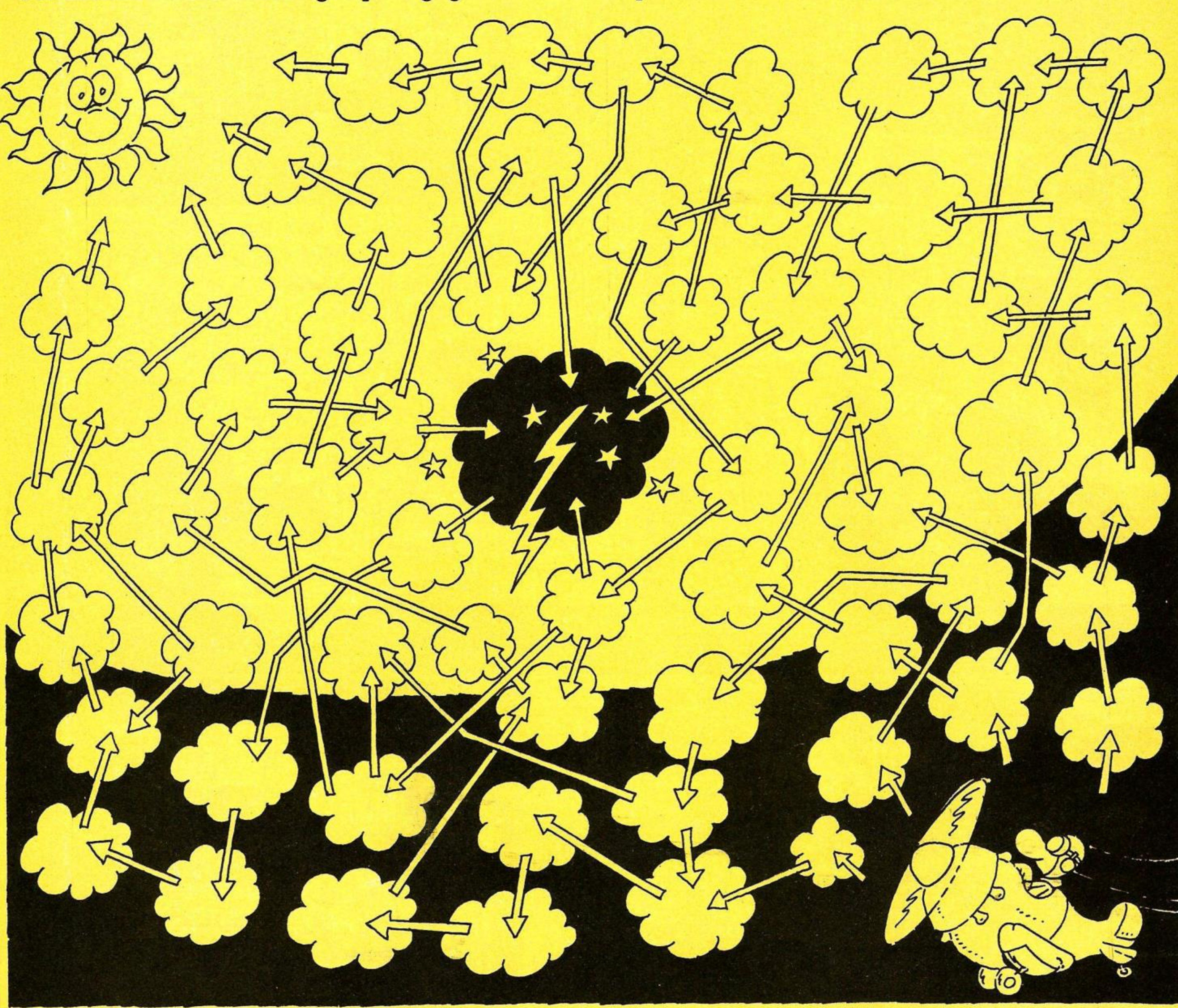




Après avoir étudié le carnet d'adresses trouvé sur les lieux du vol, Tim constate que Paul Gay se trouve bien à la lettre G, Jules Fangoule à la lettre F, mais que Albert Pharsœur n'est pas sur le carnet... Alors il pense avoir identifié le coupable. Et toi ?

12. LE LABY ATMOSPHÉRIQUE••

Comment traverser les nuages pour gagner le beau temps sans rencontrer la foudre ?



SOLUTIONS

1. PAROLES DE PLUIE ET DE BEAU TEMPS

Il n'y a plus de saison – Il fait un froid de canard – Ce brouillard est à couper au couteau – Quel soleil de plomb – Bof ! Après la pluie le beau temps...

2. FLÉCHOPIF

HORIZONTALEMENT : Éclair – Lou – Aar – Ai – Ngra – Nichée – Ur – Aï – Al – Co – Ou – Idée – Ri – Vent – Été – École.
VERTICALEMENT : Nu – Va – Éclaircie – Loïc – Onde – Au – Ha – Etc – Neige – Orage – El – Ar – Aorte – Parapluie.

4. OMBRES AU PÔLE

La queue du morse – Les dents – La goutte de sueur – La pointe du harpon – Le nez de l'esquimau – Son habit – Un talon à sa botte – Sa bouche.

5. LA BOURRASQUE QUI MASQUE

1: 2 CV Citroën – 2: GS Citroën – 3: Ford Sierra – 4: 4 L Renault – 5: 104 Peugeot – 6: R 20 Renault.

6. LA GLACE, ÇA GLISSE

Forme du chapeau – Oreille – La carte – La chaussure – La truffe du chien – L'oreille du chien – Le pan de la chemise – Les boutons de la chemise – Le crayon.

7. À TOUS LES VENTS

Horizontalement : AQUILON – ALIZÉ – FOEHN – MISTRAL – TRAMONTANE – BRISE – ZÉPHIR – BLIZARD – SIMOUN.
Et verticalement : GULF STREAM.

8. LA CHAÎNE DES INTEMPÉRIES

A et E : l'étoile – E et B : le chapeau – B et C : le nœud papillon – C et F : la feuille – F et G : transistor – G et D : le soleil – D et H : l'ancre.

10. LES JEUX EN COULEURS DE SMARTIES

Dole – Gien – Lens – Lyon – Sète – Laon – Albi – Sens – Toul.

11. L'ÉNIGME DE TIM

Le coupable est probablement celui qui ne figure pas sur le carnet trouvé sur les lieux du vol, car c'est vraisemblablement à lui qu'il appartient !

CADEAU

Hot Wheels® MATTEL

Un bolide

avec 4 points



fait briller alu et inox
Polisson
éponge végétale polissante
Spontex
CADEAU
Un bolide
avec 4 points







Si tu veux obtenir cette magnifique petite voiture Hot Wheels sois gentil avec ta maman : dis-lui d'acheter des éponges SPONTEX : elles sont très jolies et très efficaces. Et sur ces éponges il y a des POINTS : Points Jaunes pour les éponges normales, Points Rouges pour les éponges grattantes SPONTEX. En collectionnant ces points SPONTEX, tu pourras obtenir 1 ou plusieurs bolides HOT WHEELS.

1 POINT SPONTEX

(1 POINT JAUNE + 3 POINTS ROUGES SPONTEX = 1 BOLIDE HOT WHEELS MATTEL)



Attention : Date limite d'envoi des points : 30.06.84.



YAKARI

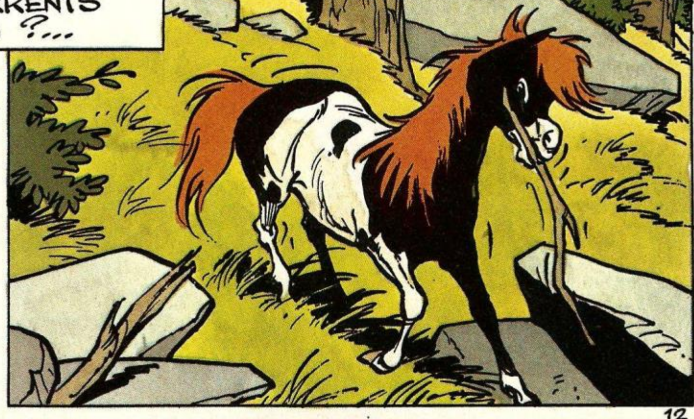
Les prisonniers de l'île (2e épisode)









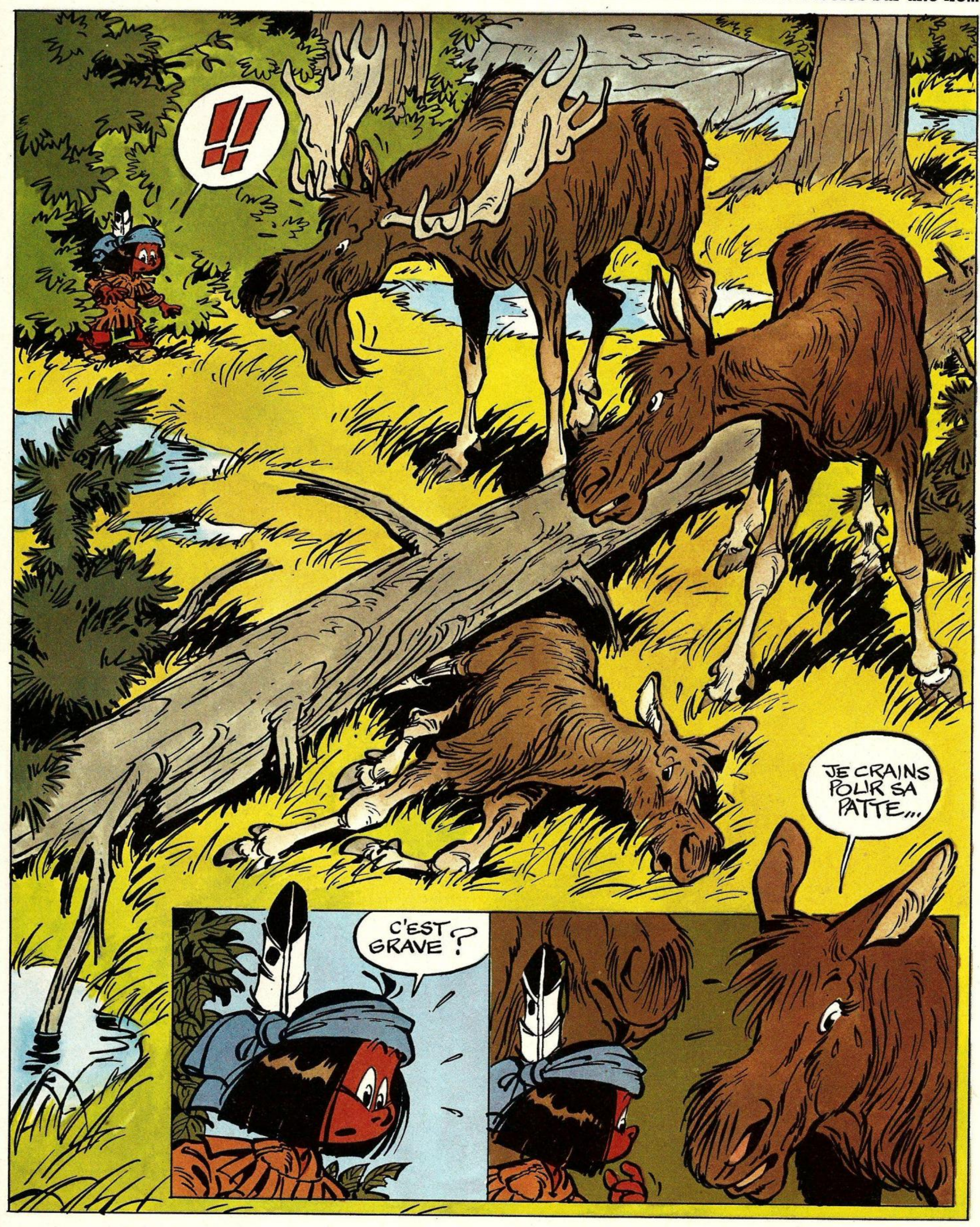






SCÉNARIO : JOB, DESSINS : C. DERIB

Surpris par la tempête, Yakari, Arc-en-Ciel et Petit Tonnerre se retrouvent isolés sur une île...



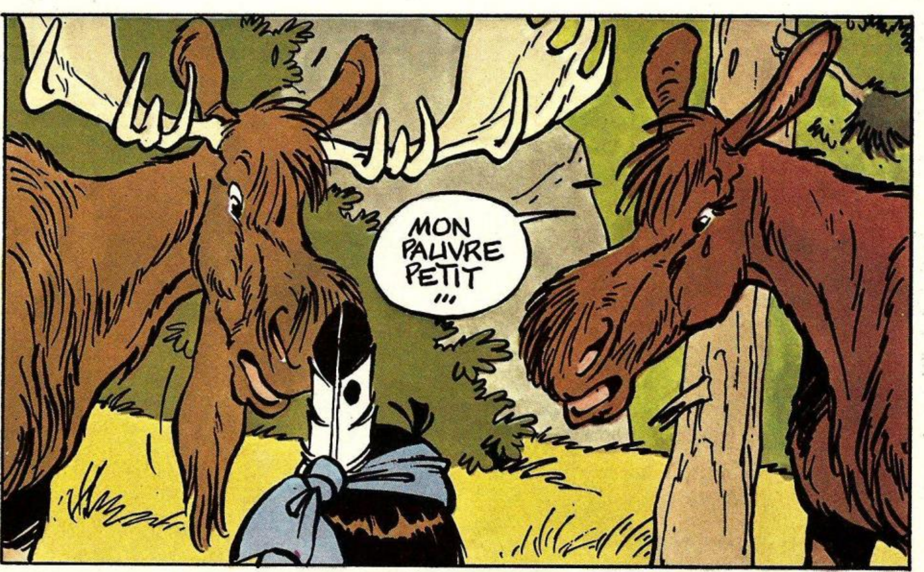




IL FALLUT POUSSER, TIRER, SOULEVER L'ARBRE FOUDROYÉ POUR LIBÉRER POUSSE-DE-BOULEAU ...

14


ELLE EST CASSÉE ...

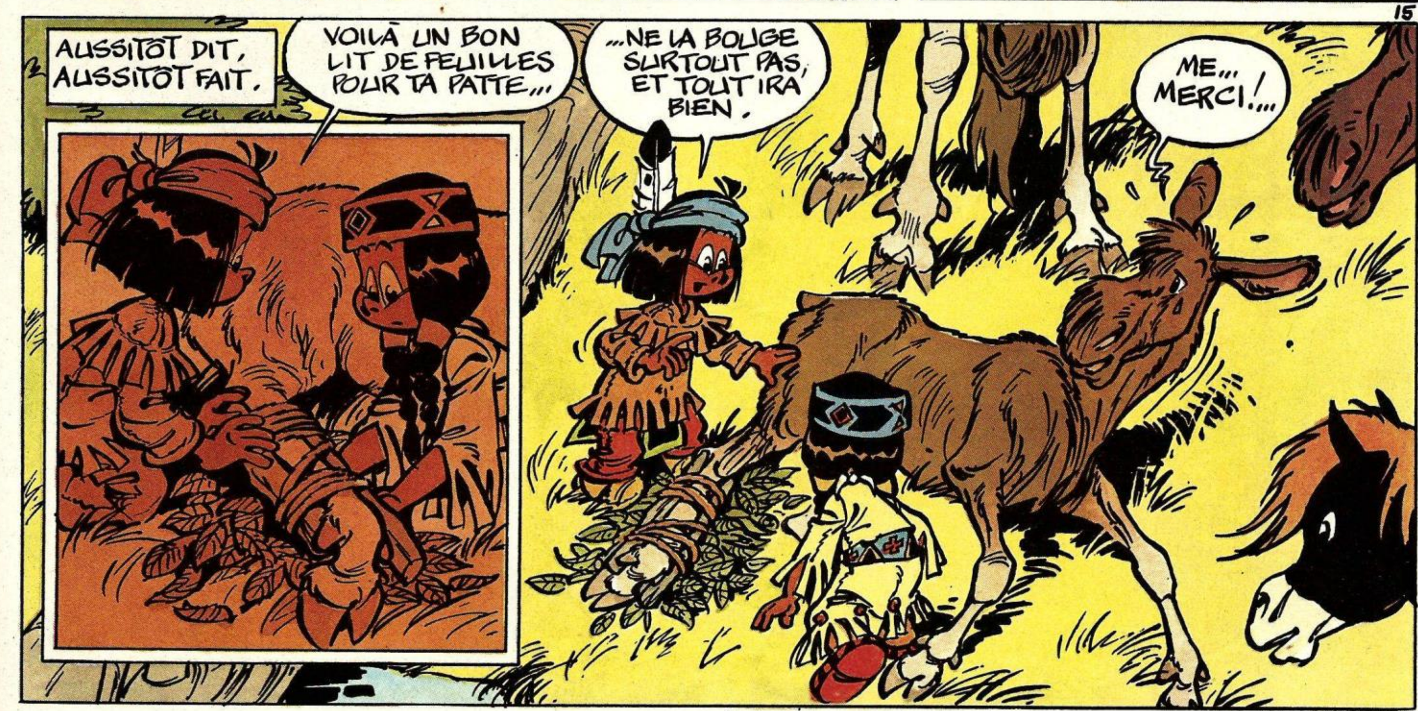

MON PAUVRE PETIT ...


DIS, YAKARI, TU TE RAPPELLES QUAND FLÈCHE-DE-TOUT-BOIS A FAIT CETTE MAUVAISE CHUTE DE CHEVAL ?...


...LUI AUSSI S'ÉTAIT CASSÉ UNE JAMBE. ON A ATTACHÉ DEUX MORCEAUX DE BOIS AUTOUR DE LA FRACTURE, ET ELLE A GUÉRI.


SI ON FAISAIT LA MÊME CHOSE À POUSSE-DE-BOULEAU ?
ESSAYONS ! JE VAIS CHERCHER CE QU'IL FAUT.

15


AUSSITÔT DIT, AUSSITÔT FAIT.
VOILÀ UN BON LIT DE FEUILLES POUR TA PATTE ...
...NE LA BOUGE SURTOUT PAS, ET TOUT IRA BIEN.
ME... MERCI !...


SANS VOTRE AIDE, NOUS RESTIONS LÀ, IMPUISSANTS... N'EST-CE PAS, GRANDE RAMURE ?
N'Y PENSE PLUS, FLEUR-DE-NÉNUPHAR !
OUI, L'ORAGE NOUS A TOUS SURPRIS ...
ET NOUS NE SAVONS PAS COMBIEN DE TEMPS NOUS SERONS PRISONNIERS DE L'ÎLE ?


PRISONNIERS ? DE QUELLE ÎLE ?
NOUS SOMMES ALLÉS VOIR : L'EAU NOUS ENTOURE DE PARTOUT !


ÉCOUTE, YAKARI !


DES VOIX !... ON NOUS APPELLE !...
!
ARC-EN-CIEL ! YAKARI !
16


YAKARI ! ARC-EN-CIEL !


ÇA VIENT DU LAC !
NOS PÈRES ! ILS VIENNENT NOUS CHERCHER !...
ARC-EN-CIEL ! YAKARI !
ALLONS-Y ! DÉPÊCHE-TOI !
ATTENDS !


RÉFLÉCHIS, ARC-EN-CIEL. SI ON QUITTE L'ÎLE, QUE VA DEVENIR POUSSE-DE-BOULEAU ?

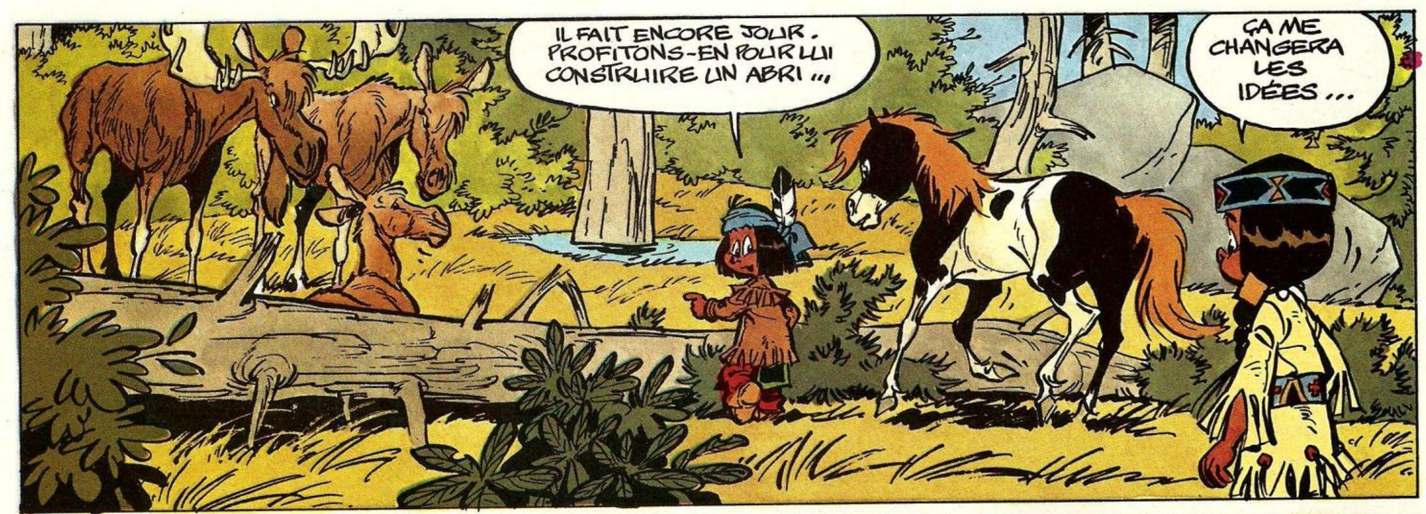
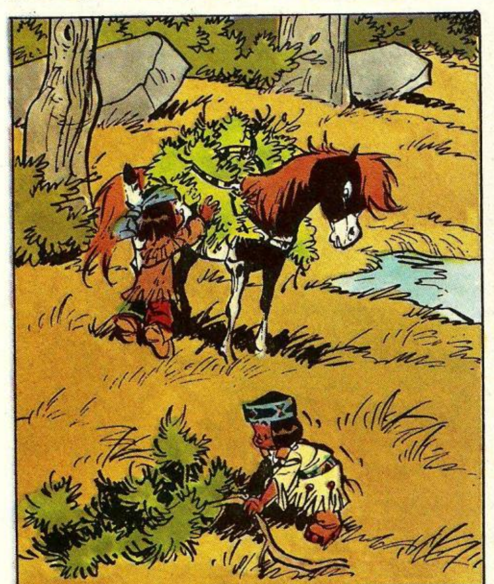
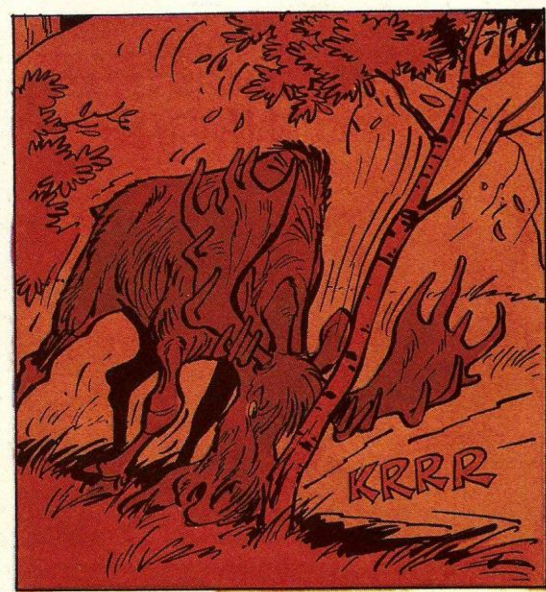

IL A ENCORE BESOIN DE NOUS. NOUS NE POUVONS PAS L'ABANDONNER.

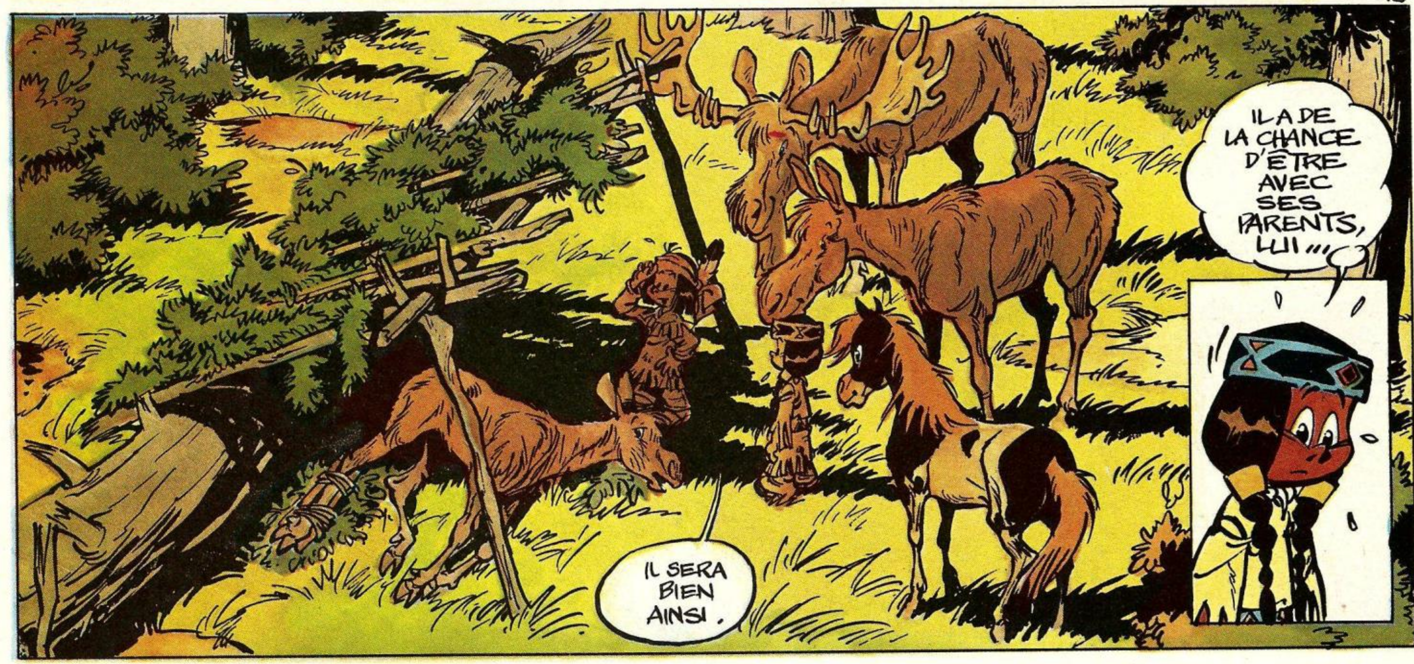

ET NOUS ?... ET NOS PARENTS ?

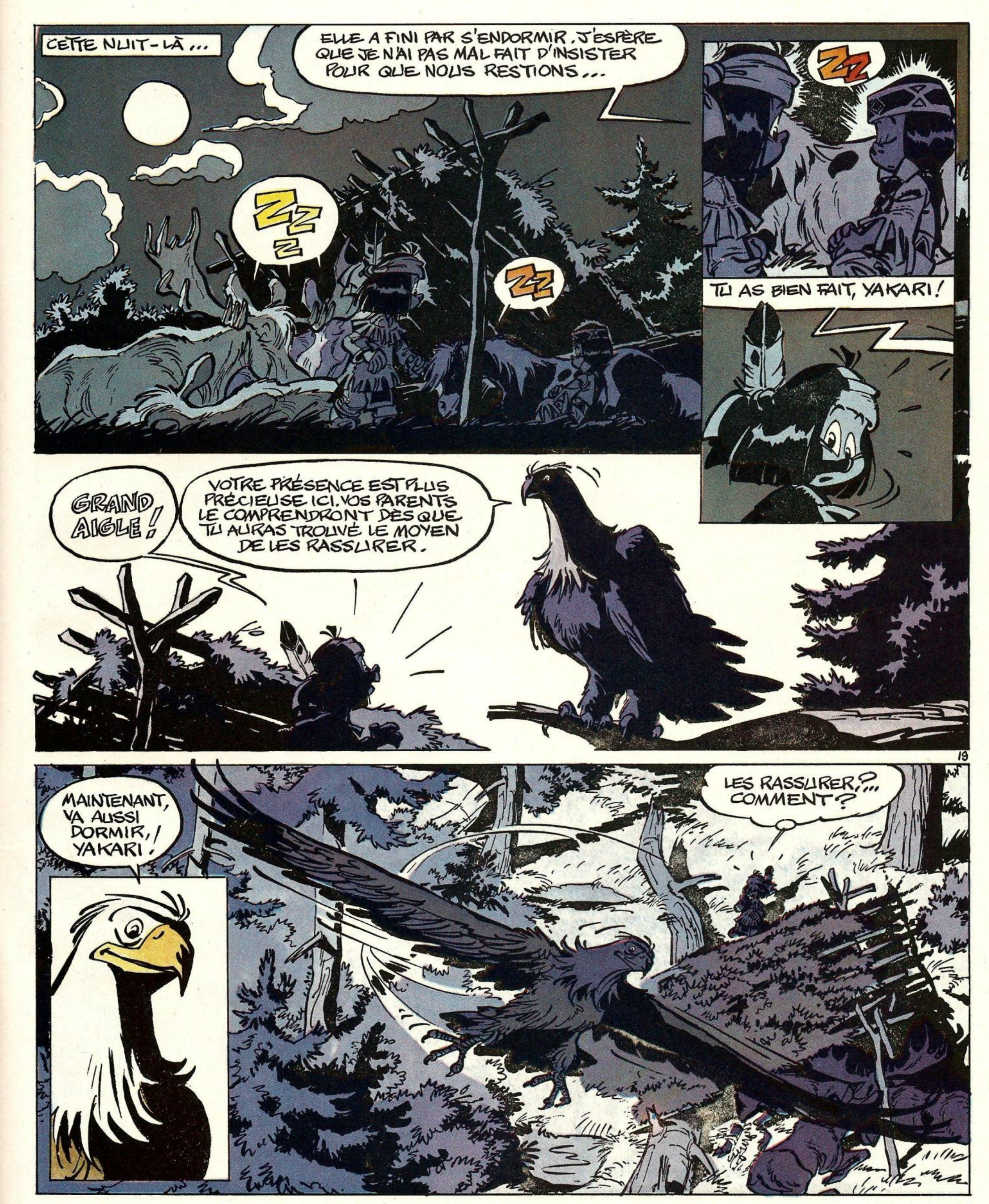
17


POUR LE MOMENT, NE PENSONS QU'À POUSSE-DE-BOULEAU. VIENS !


YAKARI ! ARC-EN-CIEL !


IL FAIT ENCORE JOUR. PROFITONS-EN POUR LUI CONSTRUIRE UN ABRI ...
ÇA ME CHANGERA LES IDÉES ...


KRRR

18

IL SERA BIEN AINSI.
IL A DE LA CHANCE D'ÊTRE AVEC SES PARENTS, LUI ...


CETTE NUIT-LÀ...
ELLE A FINI PAR S'ENDORMIR. J'ESPÈRE QUE JE N'AI PAS MAL FAIT D'INSISTER POUR QUE NOUS RESTIONS...
ZZZ
ZZ
ZZ
TU AS BIEN FAIT, YAKARI !
GRAND AIGLE !
VOTRE PRÉSENCE EST PLUS PRÉCIEUSE ICI. VOS PARENTS LE COMPRENDRONT DÈS QUE TU AURAS TROUVÉ LE MOYEN DE LES RASSURER.
19
MAINTENANT, VA AUSSI DORMIR, YAKARI !
LES RASSURER?... COMMENT?

MAIS, CETTE MÊME NUIT...

GRANDE RAMURE, RÉVEILLE-TOI ! JE SENS UNE PRÉSENCE HOSTILE...

JE VAIS VOIR.

20

!

LÀ !

QUE... QUE SE PASSE-T-IL

?

Quelle est cette présence hostile qui menace nos amis ?
Vous le saurez la semaine prochaine
en lisant le 3e épisode des "Prisonniers de l'île".

JE BLAGUE

Au cours d'une réception, la maîtresse de maison s'approche d'un invité et lui dit :
« Monsieur, je vous ai vu pleurer, tout à l'heure, quand ma fille a chanté une mélodie mexicaine... Vous êtes sans doute mexicain ?
– Non, Madame, je suis musicien ! »

Marc Leferrier,
50100 Cherbourg.

Deux monsieurs parlent de choses et d'autres. L'un d'eux dit :
« J'ai un ami qui a une jambe artificielle qui s'appelle Schmidt.
– Tiens, dit l'autre, après un temps de réflexion... Et comment s'appelle l'autre jambe ? »

Pascal Haygnan,
60520 La Chapelle-en-Serval.

Pierre rentre de l'école en pleurant :
« On t'a puni ?
– Oui, parce que je savais pas où se trouve le Ballon d'Alsace...
– Ça t'apprendra à toucher aux affaires des autres ! »

Pierre Jantet,
75011 Paris.

Deux faussaires viennent d'imprimer quelques milliers de faux billets de dix francs. Ils admirent leur travail, jusqu'à ce qu'un des faussaires s'écrie :
« Il faut tout recommencer... Ça ne marchera jamais !
– Pourquoi ? Les dessins ont des fautes ?
– Non, ils sont parfaits !
– La couleur ? Le papier ? Qu'est-ce qui ne te plaît pas ?
– Nous n'arriverons jamais à faire croire que "France" s'écrit avec deux "S" !...»

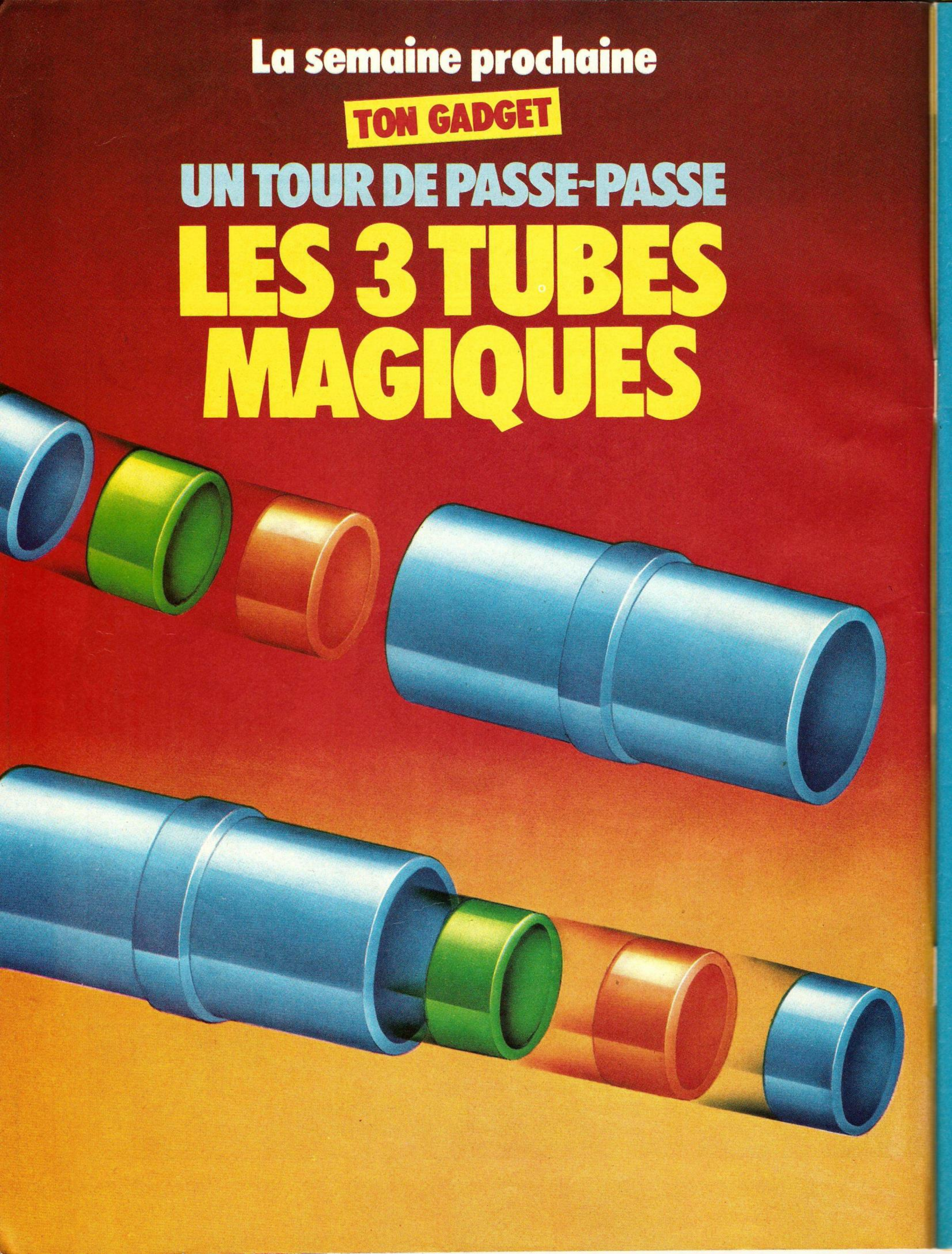
Wilfrid Kelian,
25200 Montbéliard.

Un plombier se présente chez une cliente pour faire une petite réparation.
– C'est à la cave, dit la dame, mais faites bien attention quand vous arriverez à l'avant-dernière marche de l'escalier !
– Pourquoi ?
– Parce qu'il y en a encore une autre après ! »

Stephane Thuillier,
16190 Montmoreau.

« Pour fêter nos noces d'argent, raconte un monsieur à l'un de ses amis, ma femme souhaiterait que je lui offre une voiture de sport... J'ai préféré lui acheter un magnifique collier de perles.
– Tiens, pourquoi ?
– Parce que jusqu'à présent, on ne fabrique pas de fausses voitures de sport... »

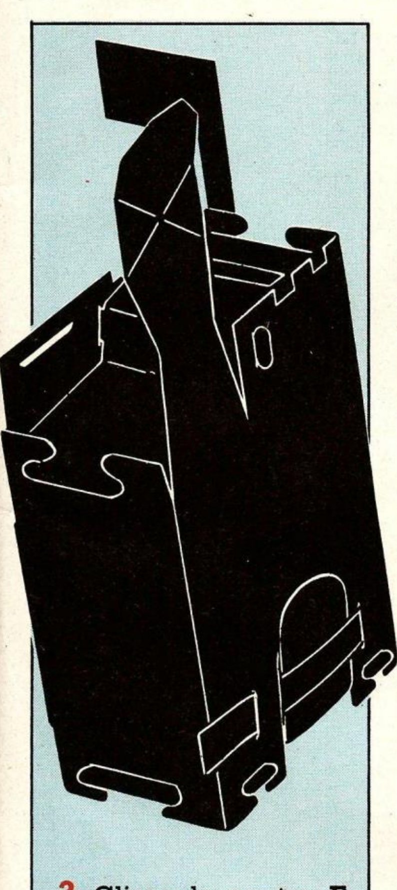
Lucie Godefroy,
57600 Forbach.


La semaine prochaine
TON GADGET
UN TOUR DE PASSE-PASSE
LES 3 TUBES MAGIQUES

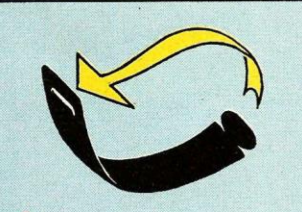
ES OMBRES

Convoité à la fois par Musclor et Skeletor, le Château des ombres, que je t'offre cette semaine, renferme trésors et secrets.
Je suis sûr que grâce à ton aide Musclor sortira vainqueur de cette épreuve.

COMMENT JOUER AVEC LE CHÂTEAU DES OMBRES ?



3. Glisse la poutre **F** dans les fentes **12** et **13**. Celle-ci vient fermer le grand portail du Château.

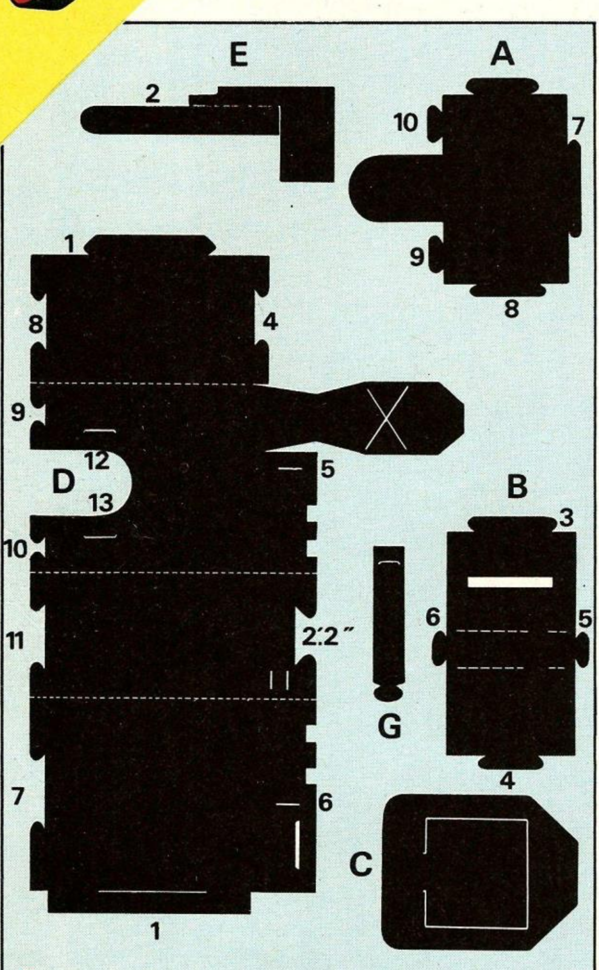


4. La pièce **G** constitue le projectile. Plie-le en glissant la patte dans sa fente.

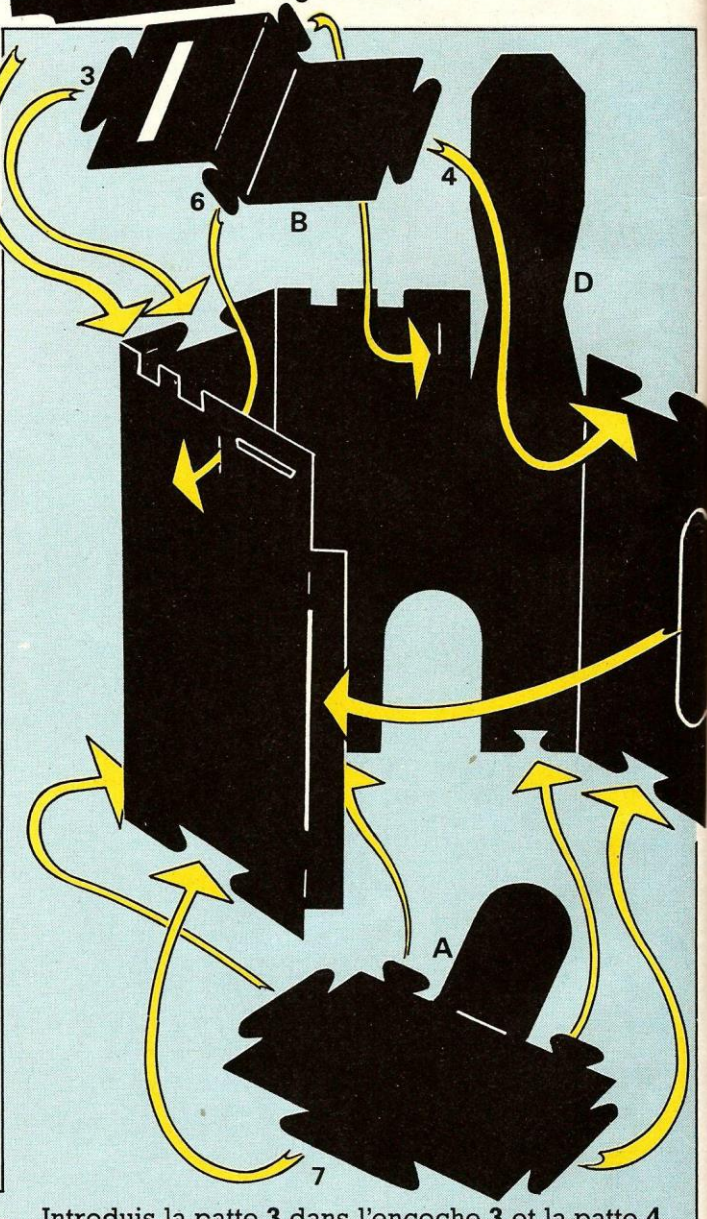
- Bien sûr pour défendre ton Château contre les assauts du sinistre Skeletor tu auras à te défendre. Pour cela la catapulte et son projectile feront merveille ; tu peux bien entendu confectionner d'autres projectiles pour ton bon plaisir.
- En actionnant la poutre d'ouverture, tu pourras faire pénétrer ou faire sortir les personnages de ton choix du Château des ombres.
- Et... et si le Château des ombres te servait de tirelire ? Quoi de plus pratique que d'utiliser ton gadget pour faire quelques économies. Tu glisses tes pièces de monnaie dans la fente qui se trouve au sommet et lorsque l'envie de friandises te prend, il te suffit de tirer la poutre pour récupérer tes économies.
- En guise de ralliement pour tous les amis de Musclor, je t'offre son badge. Tu peux le porter sur une poche de chemise.

ton gadget

LE CHÂTEAU DE



1. Ton gadget se compose d'une plaque prédécoupée comprenant le Château des ombres, un étendard, un projectile et un badge à l'effigie de Musclor. Une fois que tu auras détaché chacun des éléments de la plaque, plie avec soin chaque charnière.



2. Plie bien les charnières de la pièce **D** qui constitue les parois du Château et place la patte **F** dans sa fente correspondante **1**.

— Tu dois maintenant mettre en place l'étendard **E**. Pour cela glisse-le dans la fente supérieure **2'** et fais-le ressortir par la fente inférieure **2"**.

— **Mise en place du toit B.**

Introduis la patte **3** dans l'encoche **3** et la patte **4** dans l'encoche **4**. Les pattes **5** et **6** viennent se placer dans leurs fentes respectives **5** et **6**.

— **Mise en place du socle A.**

Introduis la patte **7** dans l'encoche **7**; les pattes **8, 9, 10** et **11** viennent se fixer sur leurs encoches respectives **8, 9, 10** et **11**.

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



ÉDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 – Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR – Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR – Hélène BRAYE – Robert ANDREUCCI – Bernard LYONCAEN – Numéro de Commission Paritaire : 57826 – Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse – Dépôt légal : novembre 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. : 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, nº 7509 , 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. Nº de codif. N.M.P.P. – VILLETTE PARIS 2806 – RUNGIS 2547.